

Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta - katedra výtvarné výchovy//

Charles University in Prague/ Faculty of Education/ The Department of Fine Art Education

Dadaistický a konstruktivistický objekt a jeho dědicové

Dadaistic and constructivistic object and its inheritors

Barbora Bouchalová

V Hůrkách 25, Praha 5, 150 00

2. ročník

Učitelství pro střední školy (N ČJ-VV)

Prezenční studium

Květen 2013

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Bláha J., Ph.D.

Konzultant: akad. mal., Mgr. Velíšek M., Ph.D.

Prohlášení o samostatnosti vypracování práce:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně za použití literatury uvedené v seznamu literatury.

V Praze, dne 2.5.2013

podpis:

Poděkování:

Děkuji vedoucímu své práce Doc. PhDr. Jaroslavu Bláhovi, Ph.D. za velkou pomoc při zpracování diplomové práce, za trpělivou péči o ucelenost mé práce a za mnoho inspirativních podnětů.

Anotace/Annotation:

BOUCHALOVÁ, B.: *Dadaistický a konstruktivistický objekt a jeho dědicové*. [diplomová práce] Praha 2013 – Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. 109 s. (Přílohy: 57 reprodukcí uměleckých děl, 20 výtvarných prací žáků).

Předkládaná diplomová práce má charakter teoretické studie, jež sleduje v různých úhlech pohledu shody a rozdíly v dadaistických a konstruktivistických objektech a v objektech jejich dědiců. Cílem teoretické studie bylo zjistit shody a rozdíly v těchto objektech, poukázat na vývoj objektové tvorby. Vztahy mezi těmito objekty jsem sledovala z hlediska několika kritérií: principů tvorby, vztahu obsahu a formy vzhledem k materiálu, pohybu jako nového principu. Didaktická, výtvarná a výtvarně-didaktická část jsou v sepětí s teoretickou částí práce. Uchopují objektovou tvorbu ze dvou hledisek: využití obyčejné věci jakožto principu dadaistického, vztahu materiálu a formy jakožto principu konstruktivistického.

Submitted graduation theses has character as a theoretical study, which offers different views of questions of sameness and differences in dadaistic and constructivistic objects and in objects of its inheritors. The main aim of this theoretical study was to find out sameness and differences between these types of objects. I have made criterions to observe relation between these objects, criterions are: principle of creation, relation between content, form and material, movement as a new principle. Didactical, visual-didactical part and fine part are often together with theoretical part. These parts watch on object art in two viewpoint: utilization of common thing as a dadaistic principle, relation between material and form as a constructivistic principle.

Klíčová slova/ Key words:

Objektová tvorba / object art

Objekt / object

Materiál / material

Předmět / thing

Forma / form

Obsah / content

Pohyb / motion

Abstrakt:

BOUCHALOVÁ, B.: *Dadaistický a konstruktivistický objekt a jeho dědicové*. [diplomová práce] Praha 2013 – Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. 109 s. (Přílohy: 57 reprodukcí uměleckých děl, 20 výtvarných prací žáků).

Předkládaná diplomová práce má charakter teoretické studie, jež sleduje v různých úhlech pohledu shody a rozdíly v dadaistických a konstruktivistických objektech a v objektech jejich dědiců. Vztahy mezi nimi sledujeme z hlediska několika kritérií: principů tvorby, vztahu formy a materiálu vzhledem k obsahu. Věnujeme se též otázce zařazení pohybu do objektové tvorby. Poukazujeme na to, že začleněním objektu do výtvarného umění byla narušena tehdejší dosavadní tradice sochařství. Nové pojmání materiálu, prohlášení obyčejného předmětu za umělecké dílo otevřelo řadu otázek o funkci umění, o tom, co vše můžeme za umění chápat. Cílem teoretické studie bylo zjistit shody a rozdíly v těchto objektech, poukázat na vývoj objektové tvorby. Došli jsme k závěru, že i mezi některými dadaistickými a konstruktivistickými objekty nalézáme společné rysy (např. narušování hranic mezi výtvarnými druhy, vztah řádu a náhody, využití pohybu). Didaktická, výtvarně-didaktická a výtvarná část jsou v sepětí s teoretickou částí práce. Uchopují objektovou tvorbu ze dvou hledisek: využití obyčejné věci jakožto principu dadaistického, vztahu materiálu a formy jakožto principu konstruktivistického.

Submitted graduation theses has charakter as a theoretical study, which offers different views of questions of sameness and differences in dadaistic and constructivistic objects and in objects of its inheritors. I have made criterions to observe relation between these objects, criterions are: principle of creation, relation between content, form and matherial. We observe also using movement in object art. We show, that object-art have disturbed the then tradition of plastic art. New approach of matherial, decleration common thing as a part of art open up a lot of questions about function of art. The main aim of these theoretical study was to find out samenesses and differences in these objels, show a process of object art. We came to the conclusion that between dadaistic and constructivistic objels are some samenesses (for example disrupcion of visual art, realiton between system and chance, using movement). Didactical, didactical-visual and visual parts are fasten together with theoretical part. These parts watch on object art in two viewpoint: utilization of common thing as a dadaistic principle, relation between matherial and form as a constructivistic principle.

OBSAH

1. ÚVOD	8
2. OBJEKT A OBJEKTOVÁ TVORBA	10
2.1 Vymezení pojmu objekt	10
2.2 Skulptura, plastika, objekt	11
2.3 Rozchod s tradičním sochařstvím a vývoj objektu	13
3. EXPRESE A ŘÁD – VÝRAZOVĚ EXISTENCIÁLNÍ A RACIONÁLNÍ PROUD	15
3.1 Ironie, humor, hra a náhoda jako principy tvorby	17
3.2 Princip řádu jako prostředek tvorby	22
3.3 Mezi řádem a náhodou	24
4. OBSAH A FORMA A JEJICH VZTAH K MATERIÁLU	28
4.1 Předmět jako určující činitel formy	28
4.1.1 Změna kontextu jako tvůrčí princip	28
4.1.2 Obsah určuje formu	34
4.2 Materiál diktuje formu	36
4.3 Hra se skutečností – záměrné odlišení formy a materiálu	41
4.3.1 Předimenzování formy a záměna materiálu	41
4.3.2 Skutečnost nebo kopie?	42
4.4 Příběhy věcí	44
5. DO OBJEKTŮ SE DOSTÁVÁ POHYB	48
5.1 Hmota v pohybu	48
5.2 Mechanický prostředek pohybu	53
5.3 Pohybové hrátky	56
6. ZÁVĚR	58

7. DIDAKTICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE	60
8. VÝTVARNĚ-DIDAKTICKÁ ČÁST PRÁCE	87
8.1 Hra jako tvůrčí princip	87
8.2 Hry v pytli	88
8.2.1 Náměty ke hře	91
8.3 Poznáváme materiál	94
8.3.1 Náměty ke hře a okruhy témat	97
9. VÝTVARNÁ ČÁST	101
10. SEZNAM LITERATURY	104
11. SEZNAM VYOBRAZENÍ	106

1. ÚVOD

Téma mé diplomové práce je *Dadaistický a konstruktivistický objekt a jeho dědicové*.

Objektová tvorba mě vždy oslovovala svou skutečností, opravdovostí. Oproti tradičnímu sochařskému způsobu tvorby nezobrazuje skutečnost, ale samo jí je, má tudíž v sobě vysokou výpovědní hodnotu. Z důvodu svého zaujetí tématem objektové tvorby jsem si vybrala toto téma, které vychází z typologické konfrontace dadaistického a konstruktivistického objektu.

Práce je členěna do čtyř částí, na teoretickou, didaktickou, výtvarnou a výtvarně-didaktickou. Didaktickou a výtvarně-didaktickou část jsem zaměřila na poznávání věcí a materiálu. Jejich vnímání, dané nejlépe přímým kontaktem, nabízí různé podněty vedoucí k následné samostatné tvorbě.

Vzhledem k tomu, že se jedná o široké téma, které jsem nechtěla uchopit jako historický vývoj, musela jsem si vytvořit kritéria, na jejichž pozadí bych objekty porovnávala. Zaměřila jsem se na to, z jakých aspektů objekty vnímáme, čím na nás působí (formou, obsahem aj.). Teoretickou část práce jsem tudíž rozdělila do čtyř kapitol, sledujících v různých úhlech pohledu dadaistické a konstruktivistické objekty a objekty jejich pokračovatelů. Mým hlavním cílem bylo vysledovat, zda mezi dadaistickými a konstruktivistickými objekty a objekty jejich pokračovatelů můžeme vysledovat nějaké společné rysy.

První kapitola *Objekt a objektová tvorba* se nesoustředí výhradně na toto srovnání, ale obecně nám vymezuje pojem objekt a vyzdvihuje důvody, jež vedly k přehodnocení pojmu sochařství a ke vzniku objektové tvorby. V této kapitole je nutné připomenout, že přehodnocením vztahu k materiálu, převzetím obyčejného předmětu a prohlášení jej za umělecké dílo dochází k přehodnocení pojmu umění.

Druhá kapitola *Expresa a řád – výrazově existenciální x racionální proud* nám řadí dadaistické a konstruktivistické objekty do dvou proudů (výrazově existenciálního a racionálního) na základě principů jejich tvorby. Zde se snažíme odpovědět na otázku, proč se u dadaistů a konstruktivistů začaly ve stejné tvorbě uplatňovat rozdílné principy tvorby. U konstruktivistů je jedním z těchto principů uplatnění řádu, u dadaistů uplatnění náhody, hry a ironie, používá

se zde tzv. „lěčba šokem“. Zároveň se ve výtvarném umění setkáváme s řadou děl, které mají oba principy, těmto dílům je pak věnována kapitola *Mezi řádem a náhodou*.

Třetí kapitola *Obsah a forma a jejich vztah k materiálu* sleduje umělecká díla z hlediska formy, tvaru a obsahu. Se zařazením předmětu do sféry umění jsou narušeny tradiční sochařské prostředky. Ready-mades se pak pouhým svým převzetím stávají uměleckými díly. Jejich forma je převzatá či může být složena z několika komponentů (asambláž). Věci působí samy sebou. U surrealistů sehrává důležitou roli významovost předmětu, asociace, které vyvolává. Obsah určuje formu. U konstruktivistů naopak materiál určuje formu díla, konstrukce je tím, čím je, nechce nic sdělovat, odkazovat na něco. Záměrná změna formy či materiálu je další možností tvorby, záměnnost způsobuje odlišnost, přetvořené objekty se z našeho vnímání jejich podstaty stávají mnohdy nefunkční, s čímž se setkáváme často v dílech pop-artistů.

Čtvrtá kapitola nazvaná *Do objektů se dostává pohyb* si všímá pohybu jakožto nového výtvarného prostředku umožňujícího nové pojmání vztahu a prostoru (v případě konstruktivistické linie) či může být prostředkem k vyjádření paradoxních vztahů. Poslední kapitola nám tak uzavírá kruh a vrací se k otázce vztahu řádu a absurdity, náhody, pojednávanou v první kapitole.

2. OBJEKT A OBJEKTOVÁ TVORBA

2.1 Vymezení pojmu objekt

Mluvíme-li o objektech, musíme si nejprve definovat, co takový objekt je. Řada lidí chápe objekt jako jakýkoliv trojrozměrný hmatatelný předmět. Objektem pak můžeme nazývat libovolný předmět kolem nás, např.: kartáček, jímž si čistíme zuby, židli, na níž sedáváme a podobně. Slovník spisovného jazyka českého chápe objekt jako: *1. vše, čeho se týká naše činnost, s čím se obíráme; předmět (op. subjekt): díval se na něho jako na vhodný o. svých snah; filos. něco, co existuje mimo subjekt, předmět* *2. hmotný předmět, věc, zprav. stavba, pozemky ap.: zakládat průmyslové o-y; lesní o-y; vojenský o.; přidělený o. v pohraničí*“ (HAVRÁNEK a kol., 1989, s.405)

Vycházíme-li ze slovníkového hesla, můžeme opravdu za objekt považovat jakýkoliv předmět. Zajímavé je, že objektem se stává i jakákoliv postava, zvíře, které je ve vztahu k subjektu. Známe věty typu: „byl objektem mého pozorování apod.“ Jak ale chápe výtvarné umění objekt? Vnímá objekt stejně jako výše zmiňované heslo? Slovník pojmů z dějin umění uvádí, že: *„objekt je předmět, v užším smyslu označení pro artefakt i vydělenou část přírody nebo jiné skutečnosti, která v jiných věcných a ideových souvislostech působí výjimečností svého tvaru, struktury, barvy a získává nový význam, v širším, méně prozkoumaném smyslu označení pro vytvořené dílo bez praktického účelu.“* (BLAŽÍČEK, O. - KROPÁČEK, J., 1991, s.142) Slovník tedy vnímá objekt, jako něco jedinečného. V průvodci výtvarných umění se dočítáme, že: *„objekt je trojrozměrné dílo sestavné z rozmanitých částí a prvků, často již předem hotových nebo převzatých jako celek (ready-made). Zahrnuje širokou škálu technik (asambláž, ready-made, akumulace, otisk atd.) i výrazových možností.“* (BLÁHA, J. - SLAVÍK, J., 1997, s.7.) I v tomto případě může být objektem jakýkoliv předmět kolem nás či předmět nově sestavný. Znamená to ovšem, že za objekt jako umělecké dílo můžeme označit jakýkoliv předmět? Neboť to by znamenalo, že by celý náš svět byl plný uměleckých děl. V naší výše zmíněné citaci si musíme povšimnout dvou slov: *převzatých a sestavené*. Převzaté znamená, že předmět „převezmeme“ jako celek a vložíme jej do nového prostředí. Vezmeme si za příklad Duchampovu fontánu. Byl to právě on, kdo vzal obyčejný předmět a vytrhl ho z jeho obvyklých vztahů, v nichž se běžně vyskytoval. Tím, že tento předmět „převzal“ a vložil jej do nového prostředí, předmět nabyl nových a neobvyklých vztahů a stal se i

objektem našeho bádání a údivu. Vezměte si například obyčejnou tužku. Máte ji uloženou v hrníčku s ostatními tužkami nebo se nachází v penále či kdekoliv jinde, kde má své běžné místo, avšak vyjměte tuto jedinou tužku, pořádně si ji prohlédněte a dejte ji na místo, kde se běžně nevyskytuje, pověste ji například na strom, zanechte ji uprostřed náměstí a pak pozorujte reakce okolních lidí. Jistě si jí povšimnou a začnou přemýšlet: „Kde se tady ta tužka vzala? Dal ji sem někdo schválně či zde jen někomu vypadla z kapsy? Má zde nějaké místo, nějakou funkci?“ A tak se z obvyklého stává neobvyklé, dráždící naši mysl. A nemělo by být výtvarné umění právě o tom, aby nás učilo přemýšlet, vnímat náš svět v spletité síti jeho vztahů, aby nás šokovalo, udivilo, pobouřilo? Zamysleme se nyní nad druhým výše zmíněným slovem – *sestavené*. Porovnejme v této souvislosti několik uměleckých děl 20. století, například Armanovy akumulace vznikající hromaděním věcí, Schwittersovy asambláže a Tatlinovy kontrareliéfy. Ve všech případech je objekt sestaven z rozmanitých prvků a částí. Prvky se dostávají do vzájemných vztahů, čímž mohou tvořit nové významy. Sestavení může být vyhotoveno na základě racionálního řešení v hledání vztahu jednotlivých prvků a v hledání vztahu tvaru a prostoru či může být objekt sestaven náhodně nebo na základě vnitřních významů. Materiál určený k „sestavení“ může být různého druhu – od materiálů běžně užívaných, např. dřevo, kov, až k součástkám strojů, částem nejrůznějších věcí, a to včetně věcí již vyřazených považovaných za odpad.

2.2 Skulptura, plastika, objekt

Pro téma naší diplomové práce je nutné si uvědomit, čím vším objekt může být. Výše jsme si uvedli, že objektem nazýváme takové trojrozměrné dílo, které je sestavné z několika prvků nebo převzaté jako celek. Je objektem i socha nebo se od něj určitým způsobem liší? Kde existuje hranice mezi objektem, sochou a instalací? Je možné ji pevně vymezit? „*Objekt je chápán jako samostatná kategorie plastické umělecké tvorby související s kategorií sochy, od které se liší historickým vývojem, funkcí a formální stránkou.*“¹ Sochu charakterizujeme jako: „*jednotlivé plastické zobrazení zejména lidské postavy nebo zvířete, určené k vnitřní nebo vnější výzdobě stavby, oltáře apod., dále volná socha bez určení praktického účelu.*“ (BLAŽÍČEK, O. - KROPÁČEK, J., 1991, s. 194) Sochařství se tedy již od svého vzniku soustřeďovalo na zobrazení lidské či zvířecí figury, později mimo jiné souviselo s výzdobou

¹ Citováno z: ŠTEFKOVÁ, Z. Objekt. In: [online]. [cit. 2012-11-23]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=118>

architektury. Objekt naopak souvisí s tradicí rituálních předmětů, jejichž forma často vycházela z abstraktních či geometrických tvarů či z asambláží přírodních prvků. Objektům se přisuzovaly různé magické síly, proto se stávaly často součástí středověkých a renesančních pokladnic a sbírek kuriozit i uměleckých děl. Za císaře Rudolfa II. vznikly celé kabinety kuriozit zvané camerae raritatis. Socha jako taková má zejména zobrazovací funkci, za to objekt chce být tím, čím je.

Přitom objekt může v sobě spojovat řadu symbolických a současně i estetických významů a poselství. Typickým příkladem takového objektu je svatováclavská koruna. Tento objekt je především symbolem politické moci, státní svrchovanosti a historické kontinuity. Ale současně je nositelem i estetického poselství svého zadavatele, svých tvůrců a své doby. Existují však i historici, kteří ve svatováclavské koruně nalézají další skrytou symboliku. Jedná se o symboliku zakódovanou ve tvarech – údajně odvozených od popisu takzvaného nebeského Jeruzaléma, který je obsažen ve zjevení svatého Jana – a symboliku zakódovanou ve druzích použitých drahokamů a jejich barev, které byly spojovány s různými vlastnostmi člověka i universa.



Obr. 1

Svatováclavská koruna, 1346

S objektovou tvorbou do jisté míry souvisí i pojem *instalace*, která se zabývá umístěním objektů do daného prostředí, čímž vznikne následná souhra. Instalací rozumíme: „v uměleckém smyslu uspořádání interiéru s jeho zařízením, seskupení uměleckých děl

v sbírkovém prostoru muzea či galerie“. (BLAŽÍČEK, O. -KROPÁČEK, J., 1991, s. 88)

Objekt je tudíž instalován, umístěn do daného prostředí.

Co má objekt společného s tradiční sochou či obrazem? Pojímáme-li objekt jako věc vydělenou z předmětného světa, stanovujeme si její umělecké atributy. Objekt je schopen nést nejrůznější sdělení, čímž se stává prostředníkem mezi tvůrcem a vnímatelem, tímto aspektem se podobá tradiční soše či obrazu. Objekt se stává sám znakem a symbolem a nepředává informaci abstraktním jazykem tónů a barev, tím se od tradiční sochy a obrazu liší. Čím dále se objekt od sochy liší? Objekt se od sochy odlišuje nejen svou znakovostí a historickým vývojem, ale i svým procesem vzniku. Sochy vznikají buď odebíráním hmoty, nebo plasticky, kde je možné odebírání i přidávání hmoty. Plastický způsob vede ke vzniku plastiky, prvně uvedený způsob označujeme jako skulptivní a vzniklé dílo jako skulpturu. Objekty vytváříme oproti dvěma sochařským přístupům odlišným způsobem, například spojováním různých materiálů. (ŠAMŠULA, 1997)

2.3 Rozchod s tradičním sochařstvím a vývoj objektu

V předchozí kapitole jsme si vymezili pojem objekt, určili jsme si, co vše si můžeme pod pojmem objekt představit. Nyní je nezbytné se zamyslet nad tím, proč ve 20. století dochází k přehodnocení objektu a k jeho širokému zapojení do oblasti výtvarného umění. S nástupem moderní doby dochází k zásadní změně v pojetí objektu. Léta 1912-1914 uvozují novou éru v oblasti výtvarného umění. Vedle tendence figurální, dodržující v podstatě tradiční sochařské postupy, přichází tendence avantgardní, rozcházející se s tradiční představou o podobě sochařství. (PIJOAN, 2000) V této době tudíž dochází v druhé vývojové linii k odklonu od figurativní plastiky a k nastoupení nových výtvarných forem ve vytváření objektů a konstrukcí. Umělci se chápou netradičních výtvarných postupů, využívají výtvarných experimentů s neobvyklými materiály a nástroji. Toto odlišné pojetí a odklon od tradičních sochařských postupů není náhodné, ale je dáno vnějšími okolnostmi – nárůstem industrializace a komercializace, zkoumáním a používáním nových průmyslových materiálů a výrobků. S rozvojem přírodních věd a navazující industrializací (parní stroj, výbušné motory, elektřina, výroba oceli, železobeton) přechází výroba postupně od rukodělné práce k manuální a posléze k tovární výrobě, pro kterou se v první polovině dvacátého století stávají charakteristickými a určujícími výrobní linky. Nástup industriální společnosti sebou přináší

urbanizaci, přesun obyvatelstva z vesnic do měst, zcela nové požadavky na pracovní sílu, koncentraci obyvatelstva, nástup městské anonymity, která vystřídala do té doby převažující vesnickou neanonymní komunitu a řadu dalších především socioekonomických proměn. Mění se vztah člověka k věcem, ke světu a především se mění vztahy mezilidské. A je to právě výtvarné umění, které je výpovědí své doby. Umělci se chápou obyčejných předmětů, které označují za umění. Dochází tak k přehodnocení pojmu sochařství a umění vůbec. Objevuje se otázka, co umění je a co je možné za umění považovat. Je umění něco, co je krásné a dokonalé? Může být za umělecké dílo považován i „neumělecký“, běžný předmět? Můžeme Duchampovo dílo Fontána považovat ještě za sochařství? Nastolily se tak otázky a úvahy o mezích umění. To, co je na Duchampově Fontáně podle našeho názoru nejdůležitější, je původnost jeho nápadu, který vyprovokoval debatu na téma, co lze v moderní době považovat za umění. Za klíčový atribut považujeme právě onu původnost. Byl to právě Duchamp, kdo si jako první troufl vystavit svůj pisoár „postavený na hlavu“ jako umělecké dílo a tím současně postavil na hlavu dosavadní pojetí uměleckého díla. Otázkou však je, do jaké míry je možné považovat za umělecké dílo posté obráceně postavený pisoár. Vzpomeňme na plakát utvořený k Mezinárodnímu trienále současného umění v Národní galerii, který zobrazoval dva stejné pisoáry, na prvním bylo napsáno „toto je umění“, na druhém „toto není umění“. Myslíme, že klíčová je pro uznání uměleckosti právě ona prvotní originalita a s opakováním tohoto nápadu se z dalších obdobných objektů umělecká hodnota velmi rychle vytrácí.

V této souvislosti je možné tvrdit, že i dnes je přijímán za stále platný koncept institucionálního umění, který zformuloval v sedmdesátých letech minulého století americký estetik George Dickie. Toto pojetí umění vychází z představy existence instituce „světa umění“, artworldu, který je tvořen umělci, kurátory, kritiky, galeristy, teoretiky umění, tedy lidmi, kteří jsou v některých pracích označovány termínem „agenti světa umění“. Ve zjednodušené formě institucionální definice umění můžeme za umění považovat vše, co bylo jako umění označeno, vše, co je vystavěno. Považujeme za vhodné na tomto místě vzpomenout exkrementy mladých českých umělců, které umístili ve Veletržním paláci a prohlásili tento svůj počín za performanci, tudíž za umělecké gesto. Měřeno kritérii institucionálního umění se opravdu jednalo o umělecké gesto, měřeno kritérii formulovanými například Janem Mukařovským se o umění nejednalo. Ten totiž považuje za umělecké dílo výtvar, jehož estetická funkce je dominantní.

3. EXPRESE A ŘÁD – VÝRAZOVĚ EXISTENCIÁLNÍ A RACIONÁLNÍ PROUD

V předchozí kapitole jsme si zdůvodnili, proč ve 20. století dochází k přehodnocení pojmu sochařství, z něhož se odnožuje objektová tvorba jakožto svébytný výtvarný prostředek. Přístupy k objektové tvorbě ve 20. století nejsou stejné. Vymezují se 2 hlavní proudy, první z nich označujeme jako výrazově existenciální (sem řadíme dadaismus), druhý jako racionální (sem řadíme konstruktivismus). Jak se od sebe liší dadaistické a konstruktivistické objekty a objekty jejich pokračovatelů? Podívejme se na níže uvedené obrázky, které nám pomohou na tyto otázky zodpovědět. Spatřujeme v nich nějaké odlišnosti?



Obr.2
DUCHAMP,M.: Proč nekýchat ?, 1921



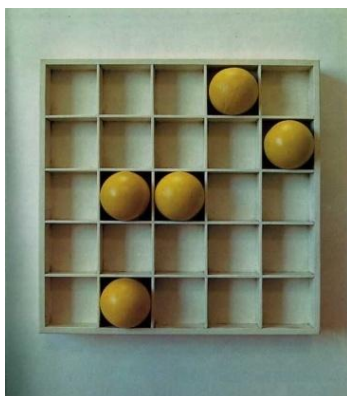
Obr.3:
BERAN,Z.: Rehabilitační oddělení dr.DR., 1970-1971



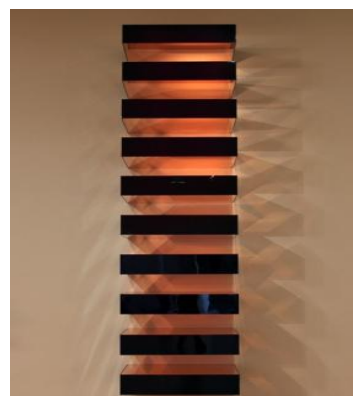
Obr.4
BALDACCINI,C.: Compressione di bicicletta, 1970



Obr.5
Vladimir Tatlin, Counter Relief, 1914-15



Obr.6
Hugo Demartiny, Objekt, 1965



Obr.7
Donald Judd, Bez názvu, 1993, (měď s plexisklem)

Spatřujeme mezi první (obr. 2 až 4) a druhou (obr. 5 až 7) trojicí objektů nějaké shody a rozdíly? Ve všech případech s výjimkou Beranovy instalace se jedná o umělecké objekty, přesněji, o objekty, které jejich autoři prezentují jako svoje umělecká díla. V první trojici si jistě povšimneme užití všedních předmětů našeho světa. Většina z nás se může ptát, zda můžeme tyto objekty skutečně považovat za umělecká díla. Kam se ztratila zručnost a dovednost? Jistě by bylo mnohem lehčí posuzovat umělecká díla na základě dokonalosti, přesného napodobení, ale je nezbytné si uvědomit, že dílo jako takové plní i jiné funkce, pouhé napodobování by vedlo ke ztrátě kreativity, tvůrčího myšlení. Objekty této znázorněné linie, jsou zrcadlem své doby, na kterou reagují. Předmět pro svou výmluvnost je ideálním výtvarným prostředkem k tomuto vyjádření. Objekt zde prezentuje skutečnost obsahovým přístupem, proto tato díla zařazujeme do tzv. *výrazově existencionálního proudu*. Sem řadíme například dadaismus, surrealismus, neodadaismus a pop art. O principech tvorby těchto směrů se blíže rozepíši v následujících kapitolách.

Druhá trojice je oproti první odlišná, přestože se též jedná o objekty, nespátřujeme zde užití všedních předmětů, ale na první pohled nás upoutají geometrické formy, které jsou mezi sebou ve vzájemných vztazích. Shledáváme zde princip řádu, objekt zde prezentuje skutečnost rozumovým přístupem, který řadíme do tzv. *racionálního proudu*, sem patří z hlediska objektové tvorby například konstruktivismus, neokonstruktivismus a minimalismus.

Náš svět je založen na vzájemných vztazích různých forem, geometrických, materiálových, akustických. I ve větvích stromů či ve šnečí ulitě spatřujeme princip řádu. 20. století je navíc spojeno s rozvojem moderní techniky a s nástupem matematického principu řádu daným počítačovou technikou. Umělci sice v tomto novém světě neplní funkci prvotních vizionářů, ale přesto nám jej ukazují v systému jeho vztahů a forem. Konstruktivisté se soustředili na vztahy mezi jednotlivými jevy. „*Nikoli jednotlivé jevy, ale jejich relace. Nikoli objekt, vyloučení součásti předmětného světa, ale svět jako entita vytvářená a pořádaná ve vztazích svých prvků. Nyní je vztah formou vyjádření všech komponentů stavby – objemu, tvaru, ale i hmoty a prostoru, které jsou tak pojaty nikoli jako elementy, ale jako stavební hodnoty.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 379) Dadaisté, jak jsme si ukázali výše, pojmají vztah jinak. U dadaistů vztah mezi věcmi má za úkol personifikovat paradox, nelogičnost a

mnohdy i směšnost. To platí jak pro vztah jednotlivých komponentů, tak i pro vztah předmětu a prostředí. Uvedme jako příklad Duchampův Věšák na lahve, jenž byl přenesen ze svého obvyklého prostředí do prostředí neobvyklého. Dadaisté si všímají vztahu věcí s okolím, přičemž tento vztah záměrně narušují. Člověk již od svého dětství vnímá standardní vztahy jednotlivých věcí, které ho obklopují. Již dítě registruje, kde mají věci svá místa, uvědomujeme si, kam patří, jakou mají funkci. Co se ale stane, přeneseme-li věci z jejich obvyklých míst a dáme je do nového prostředí? Věc náhle získá nový význam a bude se nacházet v novém vztahu (ať už se bude jednat o vztah věci a prostředí či o vztahy jednotlivých komponentů). Tím, že tuto věc vytrhneme z obvyklých souvislostí, tím na ni upozorníme a současně ji ozvláštníme.

Výše uvedené rozdělení není striktní, některá díla v sobě mohou obsahovat oba dva přístupy, jak si ukážeme v kapitole Mezi řádem a náhodou. Při zařazování děl je tudíž nezbytné rozlišit zda se umělecká díla snaží svět prezentovat spíše rozumovým či spíše obsahovým přístupem. Na slovo „spíše“ zde užitě klademe z hlediska zařazování důraz. (ZHOŘ, 1992)

3.1 Ironie, humor, hra a náhoda jako principy tvorby

V této kapitole se zaměříme na prostředky tvorby, které užívali ve svých dílech převážně dadaisté a jejich pokračovatelé. Řekneme si, proč se tyto prostředky začaly v dílech prosazovat a jaké byly příčiny jejich užití. V úvodu této kapitoly jsme konstatovali, že vztah věcí slouží dadaistům k vyjádření nelogičnosti, směšných spojení a paradoxu. Dadaistická tvorba je také mnohdy spojována s hravostí.

Můžeme chápat hru jako prostředek uměleckého vyjádření?

Domníváme se, že probouzení hravosti je klíčové pro otevření mysli. Hra vyvolává zvědavost, touhu, nabízí nové meze objevování uměleckého díla. Pokud si s dílem současně hrají, vystupují z role pasivního pozorovatele do role aktivního činitele, který manuálně zasahuje do výtvarného díla (v našem případě objektu). Prostřednictvím aktivního zásahu je člověk schopen dílo blíže prozkoumat, vnímat jeho účinky sám na sobě, nabýt nové zkušenosti, což následně vede k utváření nových postojů a k objevování nových souvislostí. Právě touha po objevování a hledání nových možností je jednou z hlavních výtvarných prostředků 20. století. Objektová tvorba je v mnohém hře otevřena. Pro diváky (zde aktivní činitele) nabízí možnost manipulace s předměty, dovoluje objekt zcela prozkoumat. Jsou ovšem i objekty, které sice

neumožňují, aby si s nimi diváci pohrávali, ale divák v nich může sledovat principy umělcovy „hry“ a nechat dílo na sebe působit.

Tam, kde je hra, vystupuje mnohokrát i náhoda. Nikdy nevíme, jak se hra vyvine, zda nás v jejím průběhu nenapadne něco jiného, zda do ní něco nezasáhne. A tak jde hra ruku v ruce s náhodou. Hra a náhoda! Umělci 20. století si též rádi „hráli“. Hra jim otevírala nové možnosti – jejím prostřednictvím mohli hledat nové vztahy mezi věcmi, vyjadřovat nové obsahy, odpoutat se od tradičních akademických představ a přejít k tzv. hravému hledání. Hra a humor se potkávají na stejné cestě. Od humoru je již jen krůček k ironii, která má stejnou moc jako hra – moc otevřít oči, rozpoutat mysl. Domníváme se, že hra, humor, náhoda a ironie jsou jedněmi z klíčových pojmů, které se ve 20. století projevovaly v objektové tvorbě od dadaismu přes jejich dědice až po současnost.

To, že se tyto principy objevovaly od počátku 20. století až do současnosti si ukážeme na několika příkladech. V roce 2010 byla v pražské výstavní síni Mánes zahájena výstava Play. Jak již název napovídá (play = hra), byla výstava zaměřena na hraní v širokém slova smyslu. Nejednalo se o standardní výstavu, pro kterou je charakteristická určitá pasivita diváka a rigidnost uměleckého sdělení vystavovaného objektu, ale o výstavu určenou k aktivitě, k hraní, k poznání a k aktivování fantazie. Expozice byla plná objektů, do kterých mohl, ba i musel divák zasahovat. Objekty výše zmíněnými principy, užitím náhodného setkávání a hrou s funkcí navazovaly do určité míry na dadaistické hnutí. Mnoho exponátů vzniklo z odpadového a nepotřebného materiálu, s čímž se setkáváme například v dílech Kurta Schwitterse, který si poté, co nebyl přijat do dadaistické skupiny, vytvořil vlastní umělecký směr takzvaný Merz.

V případech záměrné hry s funkcemi navazovali vystavující autoři na díla Mana Raye či Jeana Tinguelyho. Kroužkový kanón Ondřeje Janouška z roku 2010, který byl na výstavě prezentován, jakoby připomínal díla Jeana Tinguelyho, neodadaisty tvořícího absurdní strojký. Srovnáme-li obě dvě díla, povšimneme si, že se v obou dvou objevuje hra s funkcí. Co tím myslím? U obou objektů vnímáme nepatřičnost jejich spojení, u Kroužkového kanónu je nepatřičnost dána spojením kanónu s bubnem. Člověk by očekával od kanónu, že bude vystřelovat koule, ale zde tomu tak není. Namísto koulí se objevují kroužky z dýmu. Tím se na

místo původní funkce objevuje funkce nová, zábavná. Podobný princip spatřujeme i u Tinguelyho absurdních strojků. Proč uvádíme slovo absurdní? Tinguelyho strojky totiž nejen, že nic nevyrábějí, ale nechovají se tak, jak bychom od nich očekávali, například vydávají nejrůznější nečekané zvuky a vykonávají překvapivé pohyby. U jeho stroje Pocta New Yorku je dysfunkčnost jeho základním atributem. Jediným smyslem tohoto objektu totiž bylo zničit sám sebe. V naší mysli se tak stroj, který si spojujeme s tvořením, dostává svým sebezničujícím defektem do velkého rozporu s naší prvotní a základní představou.



Obr. 8

Ondřej Janoušek, Kouřový kanón, 2010

Proč se právě v dadaistických dílech začali výše zmíněné principy uplatňovat? Co zapříčinilo, že se do objektů dostává ironie, nesmysl, nelogické souvislosti?

Na tuto otázku budeme hledat odpověď především v dadaistickém chápání stavu, v jakém se nalézal svět v okamžiku vzniku tohoto uměleckého směru, tedy v roce 1916. První světová válka byla považována dadaisty za hrůznou a nesmyslnou a vyvolávala v nich pesimismus a beznaděj. Tyto své pocity se návazně dadaisté snažili zakomponovat do svých děl. Proto v dadaistických objektech nalézáme nelogické souvislosti, nesmyslnost, absurditu a mystifikaci. Cílem bylo vytvářet objekty, které nebudou mít žádný smysl a jejichž emocionální odezva bezesbýtku záležela na konkrétním divákovi.

Mysl lidí byla otupená. Neuznávali rozum, který zklamal, nevěřili v žádnou posvátnou hodnotu lidstva. Jedinou metodou, jak vyléčit tento stav mysli, se stal šok, který lidem otevřel oči a podnítil jejich senzibilitu. (Zhoř, 1967) A tak se umělci pomoci šoku, který mnohdy

dokáže vyvolat i samotná náhoda, snaží zvýšit senzibilitu diváka, otevřít jeho mysl a vytvořit z pasivního pozorovatele aktivního spoluvůrce. Dada svou tvorbou protestovalo proti hlouposti a obelhávání lidí. Jedinou hodnotou, která zůstává, je věc, která doprovází člověka od samého počátku jeho bytí a jejíž hodnota spočívá právě v tom, že je tím, čím je – věc je věcí. Proto často v dadaistických objektech shledáváme náhodné spojení věcí a nesmyslný vztah věci s jejím prostředím. Podle nejrozšířenější verze vznikl název dada nahodilým výběrem slova z francouzsko-německého slovníku. Po zapíchnutí nože do slovníku a jeho otevření ukázal vybírající na slovo dada, což je francouzský název pro dětského dřevěného koníčka (podle jiné verze vzniklo slovo dada ruským přitakáním da da, které dadaisté mezi sebou používali). Hans Arp, dadaistický umělec, se k této iracionalitě staví takto: „*Dada bylo, je a bude proti racionalizaci světa... Dada chtělo nahradit logický nesmysl dnešních lidí nelogickým bezsmyslem. Proto jsme tloukli lví silou na dadaistický buben a troubili chvály nerozumu.*“ (VOLAVKOVÁ- SKOŘEPKOVÁ, 1971, s.300 - 302)

Zbožštění rozumu a vláda jeho racionality odtrhly podle Arpa člověka od přírody a vytvořily z člověka zaslepenou bytost. Je nezbytné si připomenout, že tvorba jednotlivých umělců řadících se k dadaismu, je v mnohém rozličná. Proto i v dadaistické objektové tvorbě nalézáme široký rejstřík vzájemně se značně lišících pojetí a prostředků využívaných mnohdy k vyjádření obdobných myšlenek, emocí a vizí. Tak například Marcela Duchampa s jeho ready-mades zařazujeme do tzv. newyorského predada, přičemž jeho první objekty byly vytvořeny již v roce 1914. Vlastní dada jako hnutí vzniká však až roku 1916 v Curychu při Kabaretu Voltaire. Tomuto zrození asistoval například Hugo Ball, Tristan Tzara a další. Po válce vznikly v poraženém Německu tři odnože dadaismu. „*Zakládá se berlínské hnutí, s vlastním časopisem a především s vlastním zabarvením ideovým, které formulovalo dadaismus jako německý bolševismus. Ernst založil se svými přáteli a pak i spolu s Arpem dadaistickou skupinu v Kolíně. A konečně v Hannoveru se zrodil Schwittersův Merz.*“ VOLAVKOVÁ- SKOŘEPKOVÁ, 1971, s. 290)

Nejcharakterističtějším výtvozem dadaismu je dada-objekt, který je buď hotový (tzv. ready-made) nebo složen z několika částí věcí. Volavková-Skořepová poukazuje na fakt, že tímto převzetím se proměňuje i tvůrčí proces, který směřuje k depersonalizaci umělce. Dále dodává, cituji: „*Dadaistická socha se rodí bez aktu, vyhledává náhodu, akcentuje vtip a improvizaci.*“ (VOLAVKOVÁ- SKOŘEPKOVÁ, 1971, s.300 - 302) Jak se projevuje náhoda a hra v dílech

Marcela Duchampa, zakladatele tzv. ready - made? Duchamp říká: *“Myšlenka náhody mě také napadla. Úmysl pozůstával především v tom, zapomenout na ruku, protože v podstatě také Vaše ruka je náhoda.”* (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 310) Hra se stává u Duchampa prostředkem tvorby. Duchamp říká: *„Podívejte se na „Lékárnu“. Udělal jsem ji ve vlaku, byla polotma, soumrak, jel jsem ve vlaku v lednu 1914 do Roueu. Byla vidět dvě malá světla v pozadí krajiny. Když se k tomu dala červená a zelená, podobalo se to lékárně. Měl jsem na mysli určitou zábavu.“* (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 314)

Dada-objekt je dle Hanse Arpa krásný již samotným svým bytím, svou existencí. Cituji: *„Přirozená krása těchto objektů tkví v nich samotných, jako je krása kytice květin, kterou natrhaly děti. Jeden čínský císař před mnoha tisíci lety posílal své umělce až do vzdálených krajín hledat fantastické kameny vzácných tvarů, které sbíral a umísťoval na soklu vedle svých váz a bohů.“* (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 327) Oproti dadaistickým objektům spočívá surrealistický objekt v náhodném setkávání dvou neslučitelných entit v náhodném prostředí.

Ve svém projektu monumentů běžných předmětů, které vytvořil americký pop-artový sochař Claes Oldenburg, spatřujeme též humor a v určitém směru i výsměch tradičním běžným monumentům. Obyčejný předmět užívaný v běžném životě je mnohonásobně zvětšen a zasazen do veřejného prostoru tak, že se tyčí jako pomník. *Spojením běžné věci s monumentalitou* se dostává do vzájemného rozporu a vytváří humorný tón. Těmto monumentům předcházely Oldenburgovy kresby a návrhy. Podle jednoho z nich měl být Nelsonův sloup na Trafalgarském náměstí nahrazen řadicí pákou. (LUCIE-SMITH, 1996)



Obr. 9
Claes Oldenburg, Clothespin,
1976 (Philadelphia)



Obr.10
Marcel Broodthaers, La Pense-Bête, 1964

V dílech Marcela Broodthaersa, představitele Nového realismus tvořícího ve stejné době jako Claes Oldenburg, spatřujeme *náhodné setkávání materiálů*. Užitím nesourodých materiálů navazuje na hannoverského dadaistu Kurta Schwitterse. V názvu jeho objektu Pense-Bête spatřujeme slovní hříčku, kdy slovo „bête“ může znamenat hloupá nebo zvíře. Význam slova hloupý by se tak dostával do kontrastu s užitím knih. Objekt připomíná hlemýžď nesoucího ulitu v podobě knih. Lucie-Smith vidí tento objekt jako satiru namířenou proti těm: „*kdo si o sobě myslí, že to mnoho vědí, protože se poučili v knihovnách.*“ (LUCIE-SMITH, 1996, s. 138)

3.2 Princip řádu jako prostředek tvorby

Výše jsme se seznámili s tím, že dadaistickou tvorbu spojujeme s náhodou, bezsmyslem, ironií a humorem. Přičemž tyto principy vychází z deziluze z první světové války. Konstruktivismus je naopak spojován s iluzí, s nastolením nového společenského řádu spojenou s Říjnovou revolucí v Rusku roku 1917. Změna společenská souvisí se změnami v uměleckém výrazu, formy jsou nefigurativní a geometricky redukovány. Forma sama o sobě nenese informaci, obsah se projevuje až ve vzájemných vztazích jednotlivých tvarů. Prostředkem nastolení nového řádu se stává konstrukce. Co si pod pojmem konstrukce můžeme představit? Jak již slovo napovídá, vzniká konstrukce tzv. konstruováním neboli výstavbou z daných prvků.

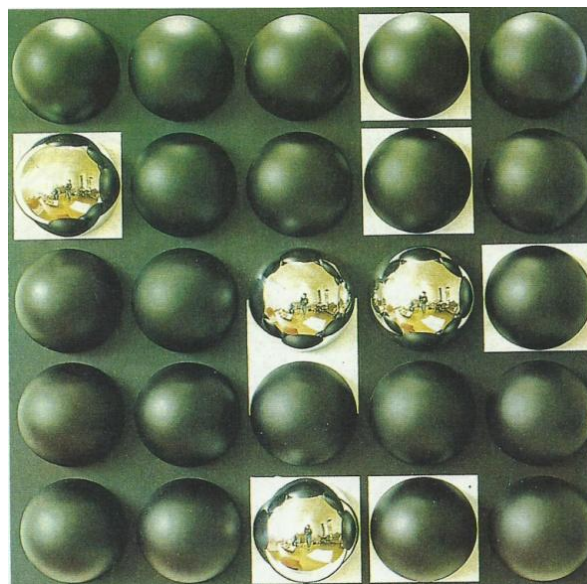
Různé prvky z rozličných materiálů mají rozdílné vlastnosti a konstrukce je na těchto vlastnostech závislá, umělci se pak chápali konstrukcí a hledali v nich nové vyjádření řádu, vztahu mezi jednotlivými prvky.

V 60. letech navázali na konstruktivismus neokonstruktivisté, jejichž pojetí řádu bylo poněkud odlišné. Vnášejí do svých konstrukcí tzv. *matematický princip řádu*. V čem takový princip spočívá, si ukážeme na díle Huga Demartiniho, jednoho z předních představitelů neokonstruktivismu. Pozorně si prohlédněme obr.12. Ze zelené čtvercové podložky vystupují polokoule, které jsou vedle sebe pravidelně řazeny. Demartini využívá kontrastu matových a chromovaných polokoulí, chromované polokoule umožňují i tzv. zrcadlový efekt. Díky zrcadlovému efektu se součástí reliéfu stávají i diváci ve výstavní síni, čímž se do reliéfu dostává i prvek náhody, který ovlivňuje výslednou podobu reliéfu. Zároveň jsou odraženy okolní polokoule. Oproti konstruktivismu, jehož řád spočíval v hledání vztahů geometrických forem, se v neokonstruktivismu setkáváme s konstrukcemi z daných geometrických prvků. (BLÁHA,J. – SLAVÍK,J., s. 69, 1997) V 60. letech se objevuje časté opakování jednoho formového typu, což můžeme vidět například v pracích minimalisty D.Juddse. Princip řádu spatřujeme i v díle českého umělce Stanislava Kolíbalu. Při pohledu na jeho dílo (viz obr. 11) shledáváme vazby na minimální tendence, jisté podobnosti s dílem D. Juddse. Stejně jako u Juddse je zde principem řádu opakování stejného formového typu. Vidíme zde pět a půl rámečků, kdy poslední rámeček je nedokončený, což vyvolává jiné pocity než řazení kvádrů u Juddse, do díla se dostává existenciální obsah, procesualnost, plynutí, vztah trvání. Střetává se zde konečnost s nekonečností, do sebe se uzavírající tvar oproti nedokončenému tvaru, který je svým způsobem konečný, ukončený, přestože se může vyvíjet dál. Zatímco Juddsovo dílo je vyvážené a harmonické, působí do jisté míry až sterilně, u Kolíbalova díla musíme domýšlet. Jistou roli zde sehrává i iluzivnost, kdy vzhledem k ostatním kvádrům tušíme, jak se bude nedokončená forma vyvíjet. Shledáváme zde přímý vztah formy a vnitřního obsahu existencionálního rázu. Oproti výše zmíněným dílům, představovanými konstruktivisty, neokonstruktivisty a minimalisty, se Kolíbalovo dílo svou obsahovostí vymyká, po formální stránce naopak na tyto tendence navazuje.



Obr. 11

Stanislav Kolíbal, Rámečky (pět a půl), 1969



Obr.12

Hugo Demartini, Reliéf, 1965

3.3 Mezi řádem a náhodou

U na dadaismus do jisté míry navazujících „Nových realistů“ nalézáme principy superpozice náhody a řádu. Podívejme se na následující obrázky. Na obr. číslo 13. vidíme Armanovu Popelnici, která vzniká shromáždění věcí vložených do formy. Plexisklová krabice zde určuje řád, ať do ní vsypeme cokoliv, forma zůstane vždy stejná, vnitřní výplň krabice - formy je náhodná. Představme si, že si vezmeme koš a vysypeme jej do nějaké nádoby. Nikdy nemůžeme vědět, jak se věci v nádobě srovnají, kde se která bude nacházet. Tento fakt vnáší do Armanova díla velkou míru náhody a ozvláštnění, zároveň odkazuje ke vztahu člověka k věcem. Stejnou podstatu spatřujeme i u Césarových děl. Přestože se obě díla zdají na první pohled různá, podstata je stejná – nacházíme zde řád i náhodu.

V Césarově případě je řád daný kompresí, využitím průmyslového lisu, který výsledné struktuře udává tvar. Struktura je též do jisté míry náhodná jako u Armanových děl, přesto zde vystupuje vyšší intervence autora daná možností výběru jednotlivých komponentů určených k lisování. Mimo Popelnice vytvářel Arman ještě tzv. akumulace, objekty vzniklé hromaděním věcí stejného typu, např. hromadění automobilů, tužek apod. Armana i Césara spojuje to, že využívají obyčejných věcí, s čímž navazují na dadaisty, v návaznosti na Duchampa využívají estetiku vizuálního šoku. S dadaisty je dále spojuje uplatnění náhody. Nutno podotknout, že u těchto umělců je míra náhody větší. Náhoda není dána jen náhodným setkáváním, ale je dána i fyzikálními a obecně přírodními vlastnostmi. Z výše uvedeného vyplývá, že se Noví realisté hlásili k odkazům dadaistů, přesto je ve své tvorbě posunuli do nové roviny, tento posun je dán větší mírou ozvláštnění, jak jsme si ukázali na dílech Armana a Césara. Proto tyto umělce zařazujeme k tzv. neodadaismu. (BLÁHA – SLAVÍK, s. 41, 1997)



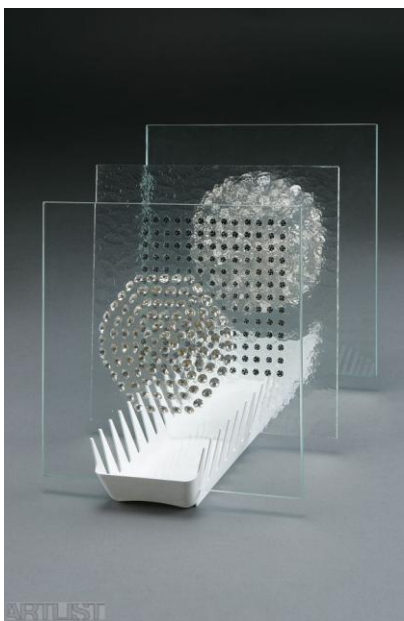
Obr. 13
Arman (Armand Pierre Fernandez),
Popelnice (akumulace), 1960



Obr. 14
César Baldaccini, Žlutý buick, 1961

Setkání řádu a náhody i spojení prvků neodadaismu a konstruktivismu spatřujeme v dílech české umělkyně Běly Kolářové (1923-2010). Autorka vytvářela fotografické experimenty,

v 60. letech vyfotografovala sérii běžných předmětů a jejich částí, které upravovala do geometrických rastrů. Dále vytvářela materiálové asambláže. Mezi její nejužívanější předměty patřily kancelářské svorky, sponky, žiletky aj. Právě užitím běžných předmětů, přítomností hravosti a smyslu pro humor autorka navazuje na neodadaismus. Racionální výstavbou se pak hlásí k odkazům konstruktivistů.²



Obr. 15

Běla Kolářová, Bez názvu 2005

Vrátíme se nyní opět k výstavě Play, na které jsme si ukázali, že se svým principem hry, náhodného setkávání a humoru navazuje na dadaistická díla. Na výstavě se objevila díla spjatá nejen s neočekávanou hrou s funkcí, s objekty z odpadových materiálů, ale i s tzv. konstrukcemi. Na výstavě Play prezentovali své dílo Krystalíza Petr Nikl, Ondřej Janoušek a Dušan Váňa. Krystalíza se sestává z několika akumulací různých prvků z nejrůznějších materiálů, které umožňují budování, spojování, prolínání apod. Objekty se skládaly z geometricky abstraktních forem (kostek, kružnic, kvádrů apod.), známých již z malířské školy Bauhausu nebo z rané práce konstruktivistů. Krystalíza se vlivem vnějšího zásahu začala proměňovat, staré vztahy zanikaly, vytvářely se nové. Domníváme se, že přestože v Krystalíze

² Parafrázováno z: KLIMEŠOVÁ, M. Běla Kolářová. In: [online]. [cit. 2013-04-23]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/?id=1467>

hraje velkou roli náhoda dána vnější zásahem, kdy nikdy netušíme, jak se objekt dál posune, objevují se zde i principy řádu, vznikají konstrukce s různými vztahy, neustále se proměňující v čase a prostoru. Krystalíza nese své jméno pro svou krystalizační podstatu



Obr. 16

Petr Nikl, Ondřej Janoušek a Dušan Váňa, Krystalíza, 2011

4. OBSAH A FORMA A JEJICH VZTAH K MATERIÁLU

Jak již bylo uvedeno, na společenské změny navazují změny uměleckého vyjadřování. Jak se tyto změny projevují ve vztahu k dadaistickým a konstruktivistickým objektům? Jednou ze změn, jak již bylo řečeno, je převzetí obyčejného předmětu, jenž se stává uměleckým dílem. Konstruktivisté začali užívat nové materiály, které předurčují formu – zejména ocel, železo, dřevo a sklo. V případě dadaistických objektů se dovolíme tvrdit, že se obsahem stává předmět sám. Tento předmět pak naráží na naše vlastní obsahy, které si uchováváme prostřednictvím našich znalostí, vědomostí a zkušeností. Konstruktivistické konstrukce se divákovi nesnaží říci nějaký skrytý obsah, jsou tím, čím jsou, samostatnou dokonalou konstrukcí.

4.1 Předmět jako určující činitel formy

4.1.1 Změna kontextu jako tvůrčí princip

Člověk si již od dětství na základě svých postupně získávaných životních zkušeností vytváří pojetí o síti vztahů věcí, mezi kterými žije. Víme, že kartáček na zuby patří například do koupelny, že boty nosíme na nohách a sekyrku používáme na štípání dřeva. Co se ovšem stane, vytrhneme-li věci z jejich „běžného“ prostředí? Dojde k narušení zažitého vztahu a k vytvoření vztahu nového, pro nás neobvyklého. A právě tento jev začali využívat v plné míře dadaisté, kteří začali měnit vztahy mezi jednotlivými předměty navzájem, ale i vztahy mezi předměty a prostředím. Na slovo předmět zde klademe důraz, neboť dadaisté byli průkopníci v přehodnocení role předmětu.

Materiálem dadaistických objektů jsou věci a jejich části. Oproti klasické sovětvě nevniká dada-objekt přidáváním nebo ubíráním tvaru, je buď sestavován z různých částí, nebo je vzat již jako hotový objekt (tzv. ready made). R. Lebel napsal, že: „*ready made, tento Duchampův nový druh výtvaru, který není ani uměleckým předmětem, ani se nehodí k žádnému termínu, přijatému v uměleckém světě, je zřeknutím se pojmu hodnoty. Předmět, který tu poslouží jako základ, lépe řečeno jako podklad pro ready made, je totiž tím, že je esteticky indiferentní, zároveň nahraditelný.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967, s.307) Estetická indiferentnost

je zde důležitá, sám Duchamp tvrdí, že je těžké si vybrat předmět, který by měl sloužit jako podklad pro ready made, neboť si k němu po chvíli vytvoříte citový vztah. Cituji: „*je velmi nesnadné vybrat předmět, protože za čtrnáct dnů ho buď začnete mít rád, nebo ho nesnášet. Musí se dojít k nějaké věci nadané takovou indiferentností, že nemáte estetické hnutí. Výběr ready made se vždy zakládá na vizuální indiferenci a současně na nepřítomnosti dobrého či špatného vkusu.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967,s.312) Duchamp se zabýval estetikou vkusu, tvrdil, že budeme-li opakovat stejnou věc dostatečně dlouho, stane se vkusem, a to vkusem dobrým či špatným. Vkus je podle něj zvyk. Aby Duchamp unikl ve svých osobních výrazových prostředcích vkusu, užíval tzv. *mechanické navrhování*, které dle jeho slov nenese žádný vkus, protože je mimo jakoukoli malířskou konvenci (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967). Tyto ready made jsou příkladem depersonalizačních tendencí a tutéž tendenci nalézáme i v případech tzv. konstrukcí. Marcel Duchamp o vzniku termínu ready made píše: „*V roce 1914 jsem udělal „Sušák na lahve“. Jednoduše jsem si ho koupil v bazaru u radnice. Na sušáku byl nápis, na který si již nevzpomínám. Tehdy mne napadla myšlenka vztahující se k onomu nápisu. Když jsem se poté odstěhoval z ulice Saint-Hipolyte a odjel do Spojených států, moje sestra a moje švagrová všechno odklidily, daly do smetí a už se o tom nemluvilo. Bylo to především v roce 1915 ve Spojených státech, kdy jsem dělal další věci s nápisem, jako byla lopata a sníh, na kterou jsem napsal něco anglicky. Tehdy mě napadlo slovo ready-made. Zdálo se mi, že velmi dobře vystihuje charakter těchto věcí, které nebyly ani uměleckými předměty, ani skicami a které se nehodily k žádnému z termínů, do té doby přijatému v uměleckém světě.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967, str. 314) Ready-made ve své době šokovaly. Běžné věci byly vytrženy ze svých obvyklých souvislostí a vloženy do nového prostředí. Tímto přenesením se i obyčejná věc stala něčím neobvyklým. Divák v ní může objevovat podněty k zamyšlení. Změna kontextu proměňuje sériové předměty v jedinečné. Marcel Duchamp dokázal, že i změna kontextu může být prostředkem tvorby. Zároveň otevřel mimouměleckým předmětům cestu do světa umění. Na Duchampa následně navázali surrealisté a pop-artisté.

Logicky se v té době, jako reakce na Duchampova díla, objevila otázka, kdy můžeme průmyslově vyrobený užitkový předmět označit za umělecké dílo? Marcel Duchamp tvrdí, že ready-made získává status uměleckého díla pouhým procesem výběru a prezentace. Tím byla nově vymezena dosud uznávaná hranice toho, co tvoří umělecké dílo. Pro tehdejší lidi byly

ready-made šokem. Marcel Duchamp ovšem o takový šok usiloval, neboť jeho prostřednictvím chtěl zvýšit senzibilitu diváka. Vznikla otázka, jaké podmínky musí předmět splňovat, aby jej bylo možné považovat za umělecké dílo. Marcel Duchamp stanovil následující podmínky:

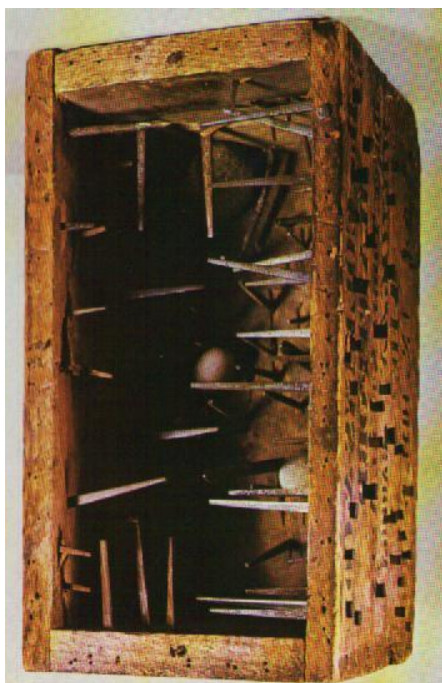
1. objekt je vložen na podstavec,
2. je podepsán,
3. je vystaven.

Dle Marcela Duchampa může být za umělecké dílo považován jakýkoliv předmět, pokud vykazuje uvedené atributy. Rozebereme si vše na příkladu již výše zmiňované Fontány viz obr. 10. Jedná se o běžně užívaný předmět, v našem případě pisoár, který je pootočen a přenesen z pro něj typického místa záchodku do nového prostředí, a to do galerie. Vykazuje Fontána atributy uměleckého díla? Fontána je postavena na podstavec, je s ní tudíž zacházeno jako se sochou. Je označena uměleckým pseudonymem „R.Mutt 1917“. Je pootočená o 90 stupňů, což je pro tento předmět též neobvyklé. Fontána měla být vystavena na tradiční umělecké výstavě, ale byla odmítnuta. (ELGER, 2004, s. 80)



Obr.č.17 M.Duchamp: Fontána, 1917

Co vedlo Duchampa k tomu, aby sériově vyráběný předmět vydával za objekt jedinečný a současně umělecký? Lze se domnívat, že Duchamp svojí Fontánou kriticky poukazuje na současné akademické umění, od něhož se odvrací. A nalézáme v ready-mades nějaký význam? Předměty zůstávají tím, čím jsou. Záchodová mísa nadále zůstává záchodovou mísou, nenastoluje žádné další myšlenky a asociace, jak tomu bylo například u surrealistů. Ready-mades je jednoznačný, působí sám sebou. Význam je doslovný. (HOLUBCOVÁ, 2010)



Obr. 18
Robert Rauschenberg, Hudební skříň, 1951

Na obr. 18 vidíme hotový objekt Roberta Rauschenberga – Hudební skříň z roku 1951. Přestože se jedná o dílo mladší o 3 dekády století, spatřujeme zde vazbu na Duchampovo dílo i jisté odchylky. V případě obou se jedná o hotové objekty. Rauschenberg však do hotového objektu zasáhl. Opět zde nacházíme nesmysl – hřebíky uvnitř hudební skříně. Hudební skříň v nás sama o sobě evokuje emoce spojené s nostalgií a hudbou, se kterými se dostávají do příkrého rozporu hřeby zatlučené do skříně ze všech stran, hřeby, které naopak vyvolávají pocit násilí. Celek tak vnáší do našeho emocionálního já značnou dávku neopomenutelné disonance. A aby toho nebylo málo, umisťuje Rauschenberg mezi hrubé hřeby schopné

proniknout i pevnými stěnami skříně křehké vajíčko. Toto nelogické a paradoxní spojení nás šokuje, stejně jako dříve diváky pobuřovalo označení pisoáru za umělecké dílo. Tehdy však šlo spíše o vztah předmětu k prostředí, do kterého byl umístěn a kam přeci vůbec nepatřil. Jak na Vás tento objekt působí? Donutil Vás k určité reakci? Pokud ano, je tomu dobře, neboť Rauschenbergovým cílem bylo u diváka vyvolat bezprostřední reakci, vyprovokovat její. Je tomu podobně jako u Duchampa, který usiloval o tzv. léčbu šokem, která měla za cíl otevřít divákovi oči, ale také pobouřit jeho mysl a emoce. Rauschenberg tvrdí, že divák, který si stoupne před umělecké dílo, které předtím nikdy neviděl a nezmění vlivem tohoto prvního setkání svůj názor „na něco“, buď poselství díla nepochopil, anebo je toto dílo špatné. Co myslí Rauschenberg tím, že by měl člověk na „něco“ změnit svůj názor? Myslíme si, že Rauschenberg tím chtěl říci, že jeho díla jsou určena k bezprostřední reakci, ne k přemýšlení a hlubšímu uvažování nad nimi. Nelogická a paradoxní spojení tuto reakci podněcují. (BLÁHA – SLAVÍK, 1997). Jinými slovy jeho díla mají za cíl oslovit v první řadě naše emoce a ne náš rozum. Rauschenbergovo dílo zařazujeme do směru nazývaného neodada, který se hlásí k odkazu dadaismu, ale zároveň dadaistické poselství posouvá vpřed k novým vizím. Jejich hlavním cílem, bylo upozornit na věci pomocí tzv. „ozvláštnění“, jak jsme si doložili na Rauschenbergově Hudební skříně.

O tom, že na Rauschenberga a Duchampa navázali i současní umělci, se můžeme přesvědčit na díle Davida Macha z roku 1989 nazvaného Tady se kolo zastaví. Podívejme se na níže uvedená zobrazení (obr.č. 19,20,21) Ve všech třech dílech vidíme užití běžných předmětů, které jsou vytrženy ze svých souvislostí a uvedeny do nového kontextu. Dochází k posunu v chápání těchto předmětů, které jsou ozvláštněny. Neobvyklým užitím kola nacházející se v nezvyklé pozici (obrácené vzhůru nohama) se vztahuje ke Kolu od bicyklu Marcela Duchampa. U všech tří autorů je nezvyklé, nahodilé spojení věcí. V prvním případě se jedná o spojení srnce a kola, v druhém o kombinovanou techniku – spojení kozy, kola od pneumatiky a podstavce sestávajícího se z různých materiálů, ve třetím pak spojení stoličky s kolem. Oproti Duchampovi se druhá dvě díla odlišují užitím zvířecí postavy, Duchamp užívá ve svých dílech sériově vyrobené předměty. Forma je dána složením těchto předmětů. Zajímavé je i zamyslet se nad názvem – Kolo, které se zastavilo, jenž se dostává do rozporu s Duchampovým kinetickým objektem, kdy se kolo vlivem vnějšího zapříčinění může neustále

točit. Otázkou zůstává, jak si máme Machovo dílo vykládat, zda je jeho smyslem nahodilé spojení předmětů vyvolávající šok a zaujetí, anebo zda se má divák nad takovým objektem zamýšlet či jen, jako v případě Rauchsenbergových objektů, změnit svůj způsob nazírání na svět.



Obr. 19
David Mach,
Tady se kolo zastaví, 1989



Obr. 20
Robert Rauschenberg,
Monogram, 1955-59



Obr. 21
Marcel Duchamp,
Kolo byciklu, 1914

Vyvrcholením teze, podle které se běžný předmět stává uměleckým dílem, aniž by se na něm cokoli měnilo, je tvorba Jeffa Koonse. Duchamp definoval požadavky, za jakých se běžný předmět může stát uměleckým dílem, Jeff Koons jde ještě dál, dle něho se předmět stává uměleckým dílem již jen pouhým vystavením. Jeff Koons, stejně jako Duchamp, vystavuje běžné předměty (například míče, domácí spotřebiče aj), tyto předměty však nijak nepozměňuje, neotáčí je, nespojuje, ukazuje je v přesně takové podobě, v jaké je známe. Na obrázku 22 vidíme Koonsův objekt, který tvoří dva nepoužité vysavače uzavřené do krabice z plexiskla a osvětlené zespodu zářivkami. Stejně jako Duchamp vymanil běžný předmět a vložil je do nového prostředí, i zde se ze sériového stává opět jedinečné. Do formy vysavačů nezasahuje, jejich poloha je tatáž, na jakou jsme zvyklí. Způsobem své tvorby se tak Duchampovi vymyká, neproказuje žádnou snahu o jakýkoliv zásah do vystavovaných předmětů. Běžný předmět se tak stává uměleckým dílem již jen jeho vystavením a není zapotřebí žádná další intervence. Koons uvádí, že si vybral vysavač kvůli jeho

antropomorfním vlastnostem. Říká: „*Je to stroj dýchání. Také zobrazuje mužskou a ženskou sexualitu. Má otvory a falické symboly.*“³ Touto vnitřní skrytou sexualitou, asociacemi, které předmět vyvolává, se naopak přibližuje tvorbě některých surrealistů, například kožešinou lemovaný šálek Meret Oppenheimové. Jeff Koons tak opět posouvá hranici umění a popírá jeho výjimečnost.



Obr. 22
Jeff Koons,
Dry Doubledecker (1981),
vysavače, in MOMA



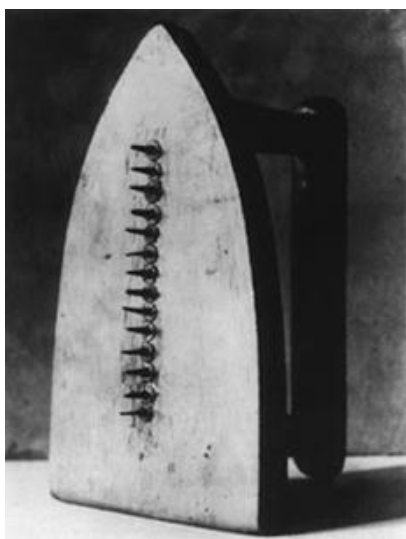
Obr. 23
Meret Oppenheim,
Šálek s kožešinou, 1936

4.1.2 Obsah určuje formu

V předchozí kapitole jsme si uvedli, že při změně kontextu dochází k narušení obvyklých souvislostí. Tímto narušením se z obvyklého stává neobvyklé. Marcel Duchamp si záměrně vybíral předměty, které byly esteticky indiferentní a které nenesly žádné skryté vnitřní významy, jeho cílem nebylo, aby předmět vyvolával asociace, ale aby byl tím, čím je. Odlišným způsobem pracují surrealisté. Přestože využívají též všedních předmětů, ready-made a asambláží, zacházejí s předmětem oproti dadaistům tak, aby otevíral vedlejší významové vztahy a roviny. Surrealistický objekt je významově mnohoznačný, sestavován mnohdy z nesourodých předmětů nesoucích rozličné představy, které se navzájem kříží a jejichž

³ *New shelton/wet doubledecker: Jeff Koons* [online]. The Museum of Modern Art, 2007 [cit. 2013-04-30]. Dostupné z: http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81090

spojení je ve většině případů nelogické. Surrealistický postup spočívá v náhodném setkávání dvou a více vzájemně nesourodých a vzdálených realit v nevhodném prostředí. Max Ernst, surrealistický sochař, se o tomto postupu vyjadřuje takto: „*základní postup spočívá ve využívání náhodného setkání v nevhodném prostředí dvou vzájemně vzdálených realit, nebo abych užil obratnějšího výrazu, v kultivování účinku systematického přemísťování. Necht' je jedna hotová realita prostého účinku zdánlivě stanoveného jednou pro vždy (tj. deštník) znenadání postavena proti jiné vzdálené a neméně běžné realitě (tj. šicímu stroji) v místě, kde obě musí být pocíťovány jako nemístné (tj. na pitevním stole), a právě tím je oloupena o svůj jednoduchý účel a svou totožnost.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967, s. 343) Setkávání dvou vzájemně vzdálených realit v nevhodném prostředí dokládá následně Max Ernst na příkladu návrhu Dalího surrealistického objektu: „*Udělejte ze sádry nebo z onyxu tři ohromná auta, třikrát tak velká než skutečná auta jsou, udělejte je s detailní důkladností, větší než u nejvěrnějších odlitků, oblečte je do ženského prádla, pochovejte na hřbitov a místo vyznačte pouze drobnými, žlutě nabarvenými hodinami*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967, s. 343)



Obr. 24

Man Ray, Dárek, 1966, 15,3x9x11,4, New York, The Museum of Modern Art

Toto neobvyklé spojení dvou vzájemně nesourodých entit si doložíme na tvorbě Man Raye, zařazovaného mezi dadaisty i konstruktivisty. Co nás napadne při pohledu na Man Rayovo dílo? Že žehlička s hřebíky nemá žádný smysl? Ano, nemá, ale můžeme vidět smysl v tomto

nesmyslném spojení, které každého z nás na první pohled upoutá. Na jedné straně je žehlička určená k žehlení šatů. Při vybavení žehličky se nám vynořují asociace typu: hebkost, rovnání, vyrovnanost. A do této představy nám následně vstoupí hřebíky, tedy něco ostrého bolestného, něco, co je s naší první asociací v naprostém protikladu. Tato nesrovnalost nás svými způsobem drásá. Žehlička ztrácí svoji funkci a v novém spojení nabývá nového významu. Jistě by nebylo možné ji použít, neboť hřebíky by oděv roztrhaly. Původní předměty ztrácí svou identitu a před námi se vynořuje předmět cizí s neznámou funkcí a v dosud neznámé formě. Absurdním spojením, vyvoláním asociací a hrou se změněnou funkcí přechází toto dílo od dadaistického k surrealistickému vidění světa a uměleckých objektů.

4.2 Materiál diktuje formu

V předchozí kapitole jsme si uvedli díla, která vycházejí z dadaistického chápání vztahu mezi obsahem a formou. Obrátme nyní pozornost na to, jakým způsobem tento vztah chápe konstruktivismus.

Za jednoho ze zakladatelů a vůdčích osobností ruského konstruktivismu je považován Vladimír Tatlin. Přestože je Tatlin znám především svými sochařskými pracemi, musíme připomenout, že jeho první práce byly malířské a navíc figurativní. Vladimir Tatlin byl během své tvorby ovlivněn několika vzory – prvním vzorem mu byly Picassovy konstrukce, které zřejmě spatřil při svém pobytu v Paříži roku 1914, což je patrně kubistickým fasetováním na jeho raných obrazech (Námořník – autoportrét, 1911-1912). V Paříži shlédli Tatlin výstavu Boccioniho, kde na něj dle Michela Seuphora zapůsobily objekty kombinované z různých materiálů. Druhým vzorem byly pro Tatlina ruské ikony, které jej oslovovaly svou čistou materialitou. Sochař Vladimir Markov roku 1914 tvrdil, že použité materiály v ikonách znemožňují iluzi reálného světa a vedou člověka ke kráse, k náboženství a k Bohu. Tatlin se tímto účinkem inspiroval a ve svých konstrukcích využil čistotu materiálu, kdy materiál nezobrazuje, ale je tím, čím je. (Yve-Alain BOIS, 2007) V letech 1913-1914 vznikly Tatlinovy první Malířské reliéfy. Z názvu je patrné, že reliéfy klade do souvislosti s malbou. Tyto reliéfy nezobrazují předmět a jeho analýzu, jako tomu bylo u kubistů, ale soustřeďují se výhradně na jejich konstrukci. Tatlin při zkoumání jednotlivých vztahů bere v potaz rozdílné vlastnosti materiálů. *„Tyto reliéfy jsou také prvními realizacemi v dějinách moderního sochařství, jež nahradily napodobení skutečnosti za skutečnost samu.“* (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ,

1967, s. 396). Malířské reliéfy byly ze dřeva, kovu, lepenky, štuku a skla a byly spojovány tmelem, pomalovány, poprašovány a i jinak upravovány, byly vykonstruovány na pozadí desky. (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1967, s. 397) Roku 1916 napsal kritik Nikolaj Trabukin v definici konstruktivismu: „*Materiály diktují formy, ne naopak. Dřevo, sklo, kov atd. vnucují odlišné konstrukce.*“ (Yve-Alain BOIS, 2007, str. 126) Rozdílné materiály mají rozdílné vlastnosti – dřevo můžeme řezat, avšak nemůžeme jej ohýbat, proto vede vždy jen k přímým tvarům. Naproti tomu kov umožňuje řezání a ohýbání, díky čemuž vznikají i zakřivené tvary. Sklo je možné do určité míry ohýbat i řezat, základní vlastností je zde jeho průhlednost, která nám nabízí pohled na vnitřní i vnější povrch. Materiály se spojují, jsou ve vzájemném kontrastu a vztazích a tvoří ucelený homogenní celek. Tuto významotvornou výstavbu spatřujeme i v jazykových experimentech básníků Alexeje Kručonicha a Velemira Chlebnikova, jejichž tvorba byla pro Tatlinu vzorem. „*Chlebnikov rozebíral jazyk na fonémy proto, aby tyto kusy zvuků uspořádal do nových slovních konstrukcí navozujících nové významy.*“ (Yve-Alain BOIS, 2007, str. 127)

Okolo roku 1915 se objevuje další série reliéfu, jež je tentokrát zvaná *Rohové protireliéfy* (kontrareliéfy), viz obr. 25. Z názvu můžeme odvodit, že tyto konstrukce nebyly již zhotovovány na pozadí desky, jak tomu bylo u malířských reliéfů, ale byly zavěšené do prostoru v úhlu dvou stěn.



Obr. 25



Obr.26

Vladimir Tatlin, *Complex Corner Relief*, 1915 Naum Gabo, *Linear Construction No.2*, 1970-71

Vedle výše zmíněných seriálů, typických pro Tatlinovu tvorbu, se setkáváme v dílech konstruktivistů i s jinými obdobnými pracemi. Oproti Tatlinovi se vyhlašuje konstruktivista Naum Gabo, který vedle kovu pracuje i s průhlednými materiály, např. sklo, plexisklo, celuloida, nylon apod., které mají oproti dřevu a železu odlišné vlastnosti. Průhlednost materiálu umožňuje průnik světla, zároveň otevírá otázku čtvrtého rozměru. Pro srovnání si vezměme Tatlinovův kontrareliéf z roku 1915 (obr. 25) a Gabovu lineární konstrukci (obr. 26) z roku 1971.

Všimneme si hned několik rozdílů mezi těmito díly. Tatlinův kontrareliéf si vymezuje prostor, Gabova konstrukce si klade nárok na to proniknout do reálného prostoru reálným materiálem. Gabova konstrukce se dá prohlížet z kteréhokoli bodu, Tatlinův kontrareliéf je možné prohlížet pouze ze tří stran. U Gabova díla máme pocit, jakoby prostor prostupoval všemi částmi díla. Za jedinou formu vyjádřitelnosti prostoru je uznávána hloubka. Průhledné materiály a opakování prvků dodávají konstrukci živost, dynamiku a zároveň dovolují prostoupení světla. Tenké nylonová vlákna spojená do většího celku udávají rytmus. Máme pocit, jakoby objekt dýchal. Konstrukce působí nadpozemsky až mysticky a křivky dodávají tomuto dílu dynamičnost a rozvíjí jeho pohyb. Svým způsobem zde vnímáme reakci na futurismus, kde spirála je určitou hybnou silou rozvíjející pohyb. Výše zmíněné jevy vedou k celkovému odhmotnění plastiky. Tatlinův kontra-reliéf svou materiálovou čistotou, zdůrazněním přirozené barvy a struktury materiálů, ponecháním ostrých hran u plechů působí až přísným dojmem. Zároveň se zde pracuje s kontrasty surových materiálů, což u Gaba nenacházíme. Dynamismus se do Tatlinovy konstrukce dostává prostřednictvím čar, které se rozbíhají a spojují všechny plány konstrukce.

Naum Gabo a jeho bratr Antoine Pevsner svým novým pojetím vztahu tvaru a prostoru, zřeknutím se objemu, jako prostorové formy a zavedením nového prvku kinetického rytmu, zasáhli významným způsobem do vývoje sochařství. Své pojetí umělecké tvorby popsali v Manifestu realismu, ve kterém se mimo jiné vyhraňují proti názorům umělců sdružených kolem Tatlina, jímž vyčítají příklon k produktivismu a rezignaci na tzv. „čisté umění“. Ve svém manifestu prosazují nezávislost umění na ostatních oblastech lidské činnosti. V manifestu čteme: *„Zříkáme se objemu jako malířské a výtvarné prostorové formy: prostor nelze měřit objemem, jako nelze měřit kapalinu metrem...Prohlašujeme hodnotu hloubky za jedinou malířskou a výtvarnou prostorovou formou – Zříkáme se sochařství, pokud považujeme hmotu za sochařský prvek. Každý inženýr ví, že statické síly tělesa a jeho hmotná síla nezávisí na množství hmoty. Uchylujeme se ke čtyřem rovinám a získáváme jimi stejný objem, jako by šlo o čtyři tuny hmoty. – Znovu zavádíme do sochařství linii jako výslednici a tvrdíme, že hloubka je prostorovou formou. – Zříkáme se umělecké iluze, jejíž kořeny sahají hluboko do minulosti a podle níž jsou jedinými prvky výtvarných umění statické prvky.*

Tvrdíme, že v našem umění je nový prvek kinetických rytmů, pokud jde o základní formy našeho vnímání reálného času.“ (ZHOŘ, 1967, s.67)

Gabovu dílu se přibližuje jiné Tatlinovo dílo – model návrhu Věže III. Internacionály z roku 1919. Konstrukce se pohybuje na pomezí mezi objektovou tvorbou a architekturou. Tatlin se zde dostává až na samý práh **produktivismu**, za což byl Gabem kritizován a hlásí se k propagaci komunistických idejí. Dle jeho návrhu měla být tato konstrukce z kovu a skla vysoká 400 metrů, tedy o 100 metrů vyšší než Eiffelova věž v Paříži.

V objektu měly být umístěny mimo jiné i kanceláře pro vládní úřady. Stejně jako u Gaba zde dominuje spirála, která v nás vzbuzuje pocit vývoje k vyšším formám existence. Pro Tatlina představoval vyšší formu společenského vývoje komunismus, k jehož výstavbě se v té době hlásila Říjnová revoluce. Proto své dílo nazývá věží III. Internacionály, která byla navýsost komunistickou organizací. Vnitřní konstrukce se měla skládat ze tří na sebe řazených těles – válce, kužele a krychle, které se měly otáčet kolem své osy. (ZHOŘ, 1967) Spirála je zdvojená, propojená soustavu podpor – železnými liniemi, které dovolují průnik prostoru dovnitř konstrukce. Je tomu podobně jako u výše zmíněné Gabovy konstrukce, která je tvořená soustavou linií.



Obr. 27

Vladimír Tatlin, Věž Tatlina – Věž III. Internacionály, 1919

4.3 Hra se skutečností – záměrné odlišení formy a materiálu

V předchozí kapitole jsme si uvedli, že v případě konstruktivistických soch materiál podřizoval formu. K objektové tvorbě lze přistupovat i jiným přístupem. Jiní umělci se pomocí záměrného odlišení a formy snažili vložit do svých děl různé obsahy, čímž se od konstruktivistických objektů odlišovali. Věci si pojíme již od mládí s určitými materiály a s určitou formou. Co se stane, změníme-li formu či materiál? Nově vzniklé pojetí se pro nás stává nepatřičné a nelogické, naráží na naše vnitřní obsahy. Zároveň tato obměna často způsobuje dysfunkci předmětu.

4.3.1 Předimenzování formy a záměna materiálu

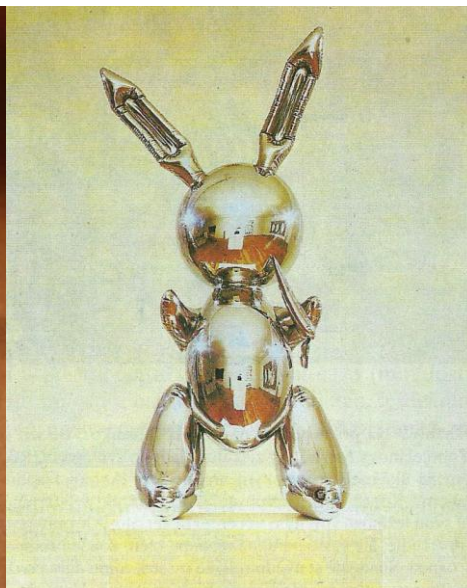
Se záměrným odlišením materiálu a formy pracoval pop-artový umělec Claes Oldenburg, který se proslavil mimo jiné svými monumenty běžných předmětů. Oldenburgovým objektem se stávají věci denní potřeby, včetně potravin. Zvětšením běžného předmětu z něj vytvořil jakýsi typ monumentu. Do kontrastu se tak dostává spojení nízkého (věci) a vysokého (umění). Běžná věc se vymyká ze sériového prostředí a stává se jedinečnou, zároveň ztrácí na své funkci, je nevyužitelná. Toto vyzdvihnutí běžné věci diváka provokuje. Věc, v této velikosti ztrácí i na své funkci, je nevyužitelná. Mezi jeho další typ ozvláštnění patří měkké skulptury. Raným příkladem Oldenburgových měkkých skulptur je Podlahový hamburger, který je nejen mnohonásobně zvětšen, ale je ušit z plátěného obalu a pokryt jemnými nátěry barev. (viz obr. 28) Do kontrastu se tak dostává materiál, který je nejedlý, s hamburgerem, jehož podstata je spojená s konzumem.

Jistou podobnost s Oldenburgem bychom mohli shledat v díle Jeffa Koonse, momentálně žijícího umělce označovaného za „postmoderního krále kýče“. Stejně jako Claes Oldenburg zvětšuje do nepřírodních velikostí předměty ze světa konzumu a reklamy, které přetváří do jiného materiálu. Podívejme se na objekt Králík z roku 1986 (obr. 29). Ano, vypadá sice jako nafukovací hračka, ale nenechme se mýlit, neboť je vyrobený z oceli. Tato záměnnost materiálu způsobuje ztrátu funkce námi známé hračky, není možné si s ní hrát, neboť bychom s ní nedokázali pořádně manipulovat. Je to stejná hra se záměnností, jakou jsme viděli u Oldenburgova hamburgeru, který není možné konzumovat.



Obr. 28

Claes Oldenburg, Floor burger, 1962



Obr. 29

Jeff Koons, Králík, 1986, čistá ocel

4.3.2 Skutečnost nebo kopie?

Vzhledem k naddimenzování formy u výše zmíněných děl vnímáme více jejich odlišení, jsme schopni určit, že se jedná o nápodobu. Podívejme se na níže uvedené obrázky. Jedná se o skutečnost či kopii? V případě těchto objektů si při rozhodování již jisti být nemusíme, forma je zachována, jediné, co se změnilo, je materiál.

S významovým posunem daným záměnou materiálu se setkáváme v díle Maxima Velčovského, ten oproti Oldenburgovi a Koonsovi své předměty nezvětšuje, jen si vypůjčuje jejich tvar, který převádí do jiného materiálu, do porcelánu. Do tohoto vznešeného materiálu převedl například obyčejný plastový kelímek z automatu. Materiálová obměna způsobuje kontrast ve vnímání předmětu, kdy kelímek, určený na jedno použití, je převeden do honosného materiálu. Jistě bychom takový kelímek nevyhodili. Vzniká tudíž zcela nový vztah. Velčovského tvorba může do jisté míry připomínat tvorbu pop-artisty Jaspere Johnse, který vzal též obyčejný předmět z velkoměstského prostředí a převedl jej do jiného materiálu. Došlo k ozvláštnění a významovému posunu. Na obrázcích 30 a 31 vidíme plechovky a kelímek, vypadají opravdově a skutečně, dalo by se říci, že „skutečněji“ než je možné. Jedná se o dokonalé kopie provedené do sebemenších detailů. Velčovského kelímek odpovídá barevně i formou opravdovému kelímku z automatu, tuto „opravdovost“ podtrhuje i vyobrazení

čarového kódu. Johnsovy plechovky, provedené též do sebemenších detailů, jsou na povrchu mírně hrbolaté, zachycují odlesky světla, a působí tak skutečněji. Oproti Velčovskému tvorbě nemůžeme Johnsovy objekty užívat ve funkci, v jaké bychom očekávali.



Obr. 30

M. Velčovský, Pure, 2000



Obr. 31

Jasper Johns, Painted bronze, Museum Ludwig, 1960

Do této kapitoly zařazujeme též tvorbu české umělkyně Miluše Roubíčkové, proslavivší se svými objekty ze skla, jež tvořila od 50. let 20. století. V její tvorbě shledáváme též materiálovou přeměnu. Přeměňovala nejčastěji věci z domácího prostředí (bábovky, vázy s květinami aj.) Objekty si zachovávají svůj původní tvar představované věci a vytváří tak jakousi její kopii, svou netypickou barevností nám však skleněné objekty oznamují, že se nejedná o skutečnost. Svou vyzývavou a nereálnou barevností se odlišují od Johnsových plechovek, ztrátou své prvotní funkce se k nim naopak přibližují. Svým pojetím se tvorba Miluše Roubíčkové vztahuje k pop-artu, užitím potravin v jiném materiálu může připomínat tvorbu Claese Oldenburgera.



32. Miluše Roubíčková: „Bábovka“, 1966-1967

4.4 Příběhy věcí

Mnohé věci mají schopnost vypovídat. Jejich „příběhu“ jsme si nejvíc vědomi v užívaných, odložených a nalezených věcech. Tyto předměty svým vzhledem, určitou mírou opotřebovanosti, pozicí, v níž se nacházejí, vypráví o svých životní cestě. Vzpomeňme například detektivy, kteří nalezením „důkazů“ odkrývají příběh. Výtvarní umělci využívají ve své tvorbě nalezených či běžně užívaných předmětů a aktivizují tak jejich významovost.

Podívejme se na následující obrázky (obr. 33, 34). První z nich označujeme jako merz-obraz a jeho autorem je hannoverský dadaista Kurt Schwitters, který využíval pro své asambláže především nalezených věcí. Druhý obraz představuje typ objektu zvaný objekt-past a jeho autorem je představitel Nového realismu Daniel Spoerri. Shledáváme v těchto dílech nějaké spojitosti? Jakou úlohu zde sehrávají nalezené a užívané předměty? Obě dvě díla se sestávají z desky, na níž jsou uchyceny různé předměty. V případě objektu D.Spoerriho jsme schopni rozeznat, o jaké předměty se jedná (mísy, talíře apod.) Věci se dostávají do vzájemných vztahů a zachycují skutečný okamžik. Jejich pozice odkazují ke skutečnému příběhu, který zapříčinil toto umístění. Podíváme-li se na objekt K. Schwitterse, vnímáme nejprve celkovou kompozici díla, až poté si uvědomíme, že jeho součástí jsou předměty a

jejich části. Věci zde ztrácí svou identitu a stávají se abstraktními tvary. Předměty jsou následně přemalovány, aby zapadaly do celkové kompozice. Plechovka nezobrazuje skutečnost, ale její víčko je zde užito pro její kruhovou formu, dřevěná prkna se mění v soustavu linií. Forma se stává určující pro výběr předmětů do obrazu. Spoerri oproti Schwittersovi do kompozice nezasahuje, věci nejsou aranžovány dle autorovy představy, ale zanechány ve své původní pozici, v níž byly zanechány. Do Spoerriho díla se dostává náhoda, která je tvůrcem kompozice. Autor zasahuje do skutečnosti až ve chvíli, kdy připevní věci na desku, tu ujme a zavěsí na zeď. Svislým umístěním vzniká pro diváka nový pohled. Věci se v tuto chvíli proměňují ve směs různých forem (např. talíře v kruhové formě apod.), které se dostávají do vzájemných vztahů, s čímž jsme se setkali ve Schwittersově tvorbě, oproti němu identita předmětů v díle Spoerriho zůstává zachována.

Výtvarným konstruováním, využitím předmětů ne z hlediska jejich funkce, ale z hlediska jejich materiálových kvalit, kterých využívá pro výslednou kompozici, se Schwittersova tvorba přibližuje tvorbě ruských konstruktivistů.



Obr.:33



Obr.:34 SPOERRI,D.: Kichka's Breakfast I, 1960

SCHWITTERS, J.: Merz obraz 29A – Obraz se setrvačnickem, asambláž, Hannover, Sprengel Museum

Výše jsme jmenovali využití nalezených a běžně užívaných předmětů. Uvedli jsme si, že tyto předměty jsou schopny odkazovat ke svému příběhu. Na příběh věcí je možno nahlížet i odlišným způsobem, prostřednictvím předmětu si vytváříme mnohdy příběhy vlastním. Takovou schopnost imaginace zastává hračka, jejímž prostřednictvím komunikujeme se světem. Dítěti stačí malá krabice, aby si místo ní představilo domeček pro panenky, autíčko apod. „Hračky“ plnily v objektové tvorbě dvojí úlohu – jednak mohly sloužit přímo ke hraní, k zacházení s nimi, či byly jako hračky vzaty a vloženy do nového kontextu, čímž ztratily svou prvotní funkci a nabyly jiné.

Pro svou objektovou tvorbu používal „hraček“ americký umělec Mike Kelley. Ve své tvorbě využíval nalezených předmětů, především plyšových hraček. Opotřebované věci se stávají metaforou, stávají se nostalgické. Dle Mike Kelleyho se tyto řemeslné výrobky (hračky) stávají nostalgické již svou samotnou konstrukcí, jsou vyrobené ze zastaralých výrobních technik. Ručně vyráběné hračky mají v sobě obsaženou zvláštní přítomnost. Jeho cílem nebylo odkázat na ztracené dětství, ale pomocí těchto hraček zobrazit skryté obsahy. Dle Kelleyho v sobě ručně vyráběné hračky obsahují nevědomou projekci pořizovatele, jsou osobní oproti standardizovaným věcem. V Aréně (viz obr. 35) jsou shromážděna plyšová zvířata. Dva malí plyšáci v pro nás pravém horním rohu se choulí v objetí ze strachu z plyšáka před nimi, připomínajícího mužský úd či znázorňujícího hada snažícího se malá zvířátka uštknout. Povšimněme si, jak málo stačí Kelleymu k vyjádření tak velkých obsahů, k degradaci společnosti. Vycpaná zvířata hrála základní roli v díle Kelleyho. Řešil otázku komodifikace řemeslných předmětů a otázku splácení tzv. „daru“. Obdarovávání je dle něj problematické, neboť neexistuje žádná cena, a tudíž člověk neví, kolik dluží. Zboží jsou emoce. Vše, co bylo nakoupeno a prodáno, jsou emoce.⁴ Ve své tvorbě se nechal inspirovat Haimem Steinbachem (nar. 1944), který umisťoval nedotčené předměty a ozdoby do regálů. V díle *Six feet under* vidíme 4 objekty umístěné na polici. Shledáváme zde nějaká řazení? Objekty jsou seskupeny na základě barevné i tvarové podoby, ne na základě vnitřních významů. Objekty s podobným jevem jsou umístěny obkročmo. Žába se svým zakulaceným tvarem se podobá prasátku, plastová chodidla se tvarově i barevně podobají dřevákům. Steinbachova tvorba však vystupuje do protikladu s tvorbou Kelleyho, kdy se na jedné straně setkáváme s předměty, které slouží jen k „okoukávání“, ty působí až sterilizačním dojmem oproti objektům v Kelleyho tvorbě, které jsou určené k hraní (tudíž fyzickému zacházení) a které svým užíváním nabyly určité opotřebovanosti. Kelley i Steinbach kladou zboží (komoditu) na stejnou rovinu s uměleckým dílem. Kelleyho objekty jsou volně rozloženy na podlaze muzea či galerie, čímž narušují naše vnímání uměleckého díla jako čehosi výsostního.

⁴ Parafrázováno z: Skarstedt gallery: Mike Kelley. [online]. [cit. 2013-04-23]. Dostupné z: http://www.skarstedt.com/exhibitions/2010-05-06_mike-kelley/#/images/3



Obr. 35 KELLEY, M.: Aréna # 2, 1990



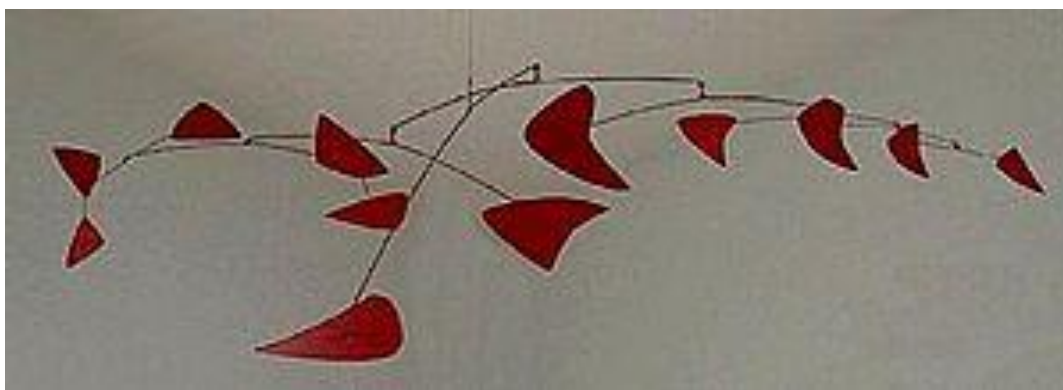
Obr. 36 STEINBACH, H.: Six feet under, 2004

5. DO OBJEKTŮ SE DOSTÁVÁ POHYB

Objekty nemusí být jen statické, ale jejich součástí může být i hybná síla – pohyb. Ten může být jednak cílem či prostředkem pro vyjádření různých vztahů (například vyjádření absurdity v případě Tinguelových strojků, hledání objemových vztahů v dílech Moholyho-Nage). Pohyb pak může být vytvářen vlivem vnějšího prostředí (např. objekty Alexandra Caldera, které jsou rozpohybovány zavanutím větru) či může být objekt uváděn do pohybu vnitřním mechanismem.

V druhé polovině 20. století zaznamenáváme velký posun v oblasti kinetického umění. Kinetické umění navazuje na dadaismus a konstruktivismus, a proto se setkáváme s tzv. proudem dadaistickým, vyznačujícím se hravostí, absurditou a humorem, a proudem konstruktivistickým, usilujícím o hledání vztahu tvaru a prostoru. (BLÁHA, J.-SLAVÍK, J., 1997)

5.1 Hmota v pohybu



Obr.:37

Alexander Calder: Červený mobil, 1956, Montreal museum of Fine Arts

Tento odstavec nese název Hmota v pohybu. Co tímto názvem míníme? Pohyb může být tvořen několika způsoby – mechanicky, např. prostřednictvím motoru, či se sama konstrukce může rozpohybovat, aniž by mechaniku potřebovala. V této kapitole se budeme zabývat objekty neuvádějícími strojovou mechaniku. Taková jsou díla amerického sochaře a

výtvarníka Alexandra Caldera (1898-1976). V čem se jeho díla vyznačují? Mají něco společného s dadaismem či konstruktivismem? Pokusíme se vše doložit na jeho díle (viz obr 37).

Na obrázku vidíme mobil (pohyblivý objekt). Na drátěné zavěšené konstrukci jsou připojeny drobné červené útvary připomínající svým pojetím díla surrealistického malíře J.Miró (viz obr.č.38). Tyto útvary doslova plují v prostoru, zároveň zde velkou roli hraje mezera, která je zde dle J.J. Sweeneyho (1900-1986), spisovatele a kurátora Muzea moderního umění, užita jako stavební prvek. (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ,1971) Alexander Calder se o tomto plutí vyjadřuje takto: *„To, co mám na mysli, je, že ideálním pramenem formy se mě zdá myšlenka oddělených těles plovoucích v prostoru, těles různých velikostí a síly, možná různých barev a teplot, obklopených a promísených pruhy plynovitého tvaru a ještě jinými pruhy, zatím co ta ostatní tělesa se pohybují jiným způsobem.“* (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 480) Těmito jevy, kde důležitou roli hraje mezera, kde tělesa levitují v prostoru, nám Calderův mobil připomíná některá díla Paula Klee (1879-1940), švýcarského malíře. (viz obr. 39)



Obr. 38

KLEE, P.: Fish Magic, oil painting, 1925



Obr.39

MIRÓ, J.: The Nightingale's Song at Midnight and the Morning Rain, 1940, Perls Galleries, NY

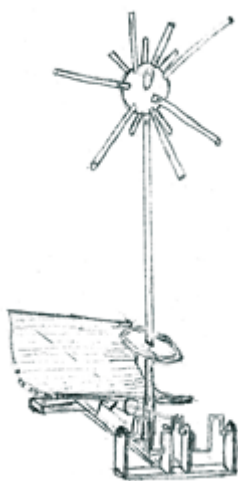
Odhmotněním, objemem tvořeným liniemi se blíží ruskému konstruktivismu. Útvary na drátěné konstrukci nejsou uvedeny do pohybu motorem, ale jsou rozpohybovány vlivem vnějšího prostředí, větrem. Při slabším závanu větru se celá konstrukce rozpohybuje a podřídí se hře pohybů, kmitů a kroužení. Vypukne zde stejná hra, jakou pozorujeme i v přírodě, když vítr rozechvívá lístky stromů, když si pohrává s květinami na poli. J.J.Sweeney, tvrdí, že Calderův pohyb je „jako *organismus*“. (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 477). Do objektu se tak dostává princip náhody. *Spojil hru s rozumem a dovedností, náhodu s pravidelností.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 477) Přestože Calder vychází ze surrealistického hnutí, nespatřujeme zde mnoho společných prvků v objektové tvorbě jiných umělců vycházejících ze surrealismu. Alexander Calder nepoužívá běžné předměty a nehraje si s jejich funkcí a významem, jeho dílo je poetické a v mnohém připomíná řád přírody. Svou výstavbou nám může připomínat dílo Mana Raye, amerického malíře a sochaře, přestoupivšímu od dadaismu k surrealistickému objevování. Man Ray vytvořil pohyblivé dílo pomocí soustavy věšáků na šaty. Do jednoho ramínka zaklesl dvě další, čímž získal prostor pro zavěšení dalších a dalších ramínek. Toto zavěšování připomíná rozvětňování Calderových mobilů. Objekt tvořil jakousi pyramidu, kterou bylo možno otáčet. Man Rayovo dílo je též hravé, i když jiným způsobem. U Calderova díla jde primárně o zachycení hry pohybů, Man Ray zachycuje též pohyb, ale humorným netradičním způsobem za pomoci běžných předmětů. Všimněme si, že obě dvě konstrukce jsou zavěšené v jednom bodě, díky čemuž mohly konstrukce rotovat a utvářet kyvadlový pohyb.



Obr.: 40 Man Ray: Obstructin, 1920

Uchycení jedním bodem využíval představitel konstruktivismu a produktivismu Alexandr Rodčenko (1891-1956). Nešlo zde jako u Man Raye o pohybovou hříčku, ale o vyjádření prostorových vztahů. V celé konstrukci se opakuje jeden geometrický tvar, v tomto případě se jedná o elipsy – uzavřené křivky v rovině, které se otáčí okolo středu. Sada elips je uzavřena vně jedné z elips. Calderovy a Rodčenkovy konstrukce využívají vztahu tvaru a prostoru, každá ovšem jiný způsobem. Vnější elipsa u Rodčenka uzavírá sadu vnitřních elips, díky čemuž vymezuje vnitřní prostor, celá konstrukce se tak vymezuje oproti vnějšímu prostoru. Řazení prvků a nevyužití ploch celkově odhmotňuje konstrukci, celá konstrukce působí velice vzdušně. Podobné konstrukce s řazením prvků jsme shledali již u děl Nauma Gaba. U Mana Raye jsme též viděli opakování tvaru – ramínek, u Rodčenka jsou to naopak abstraktní tvary. Objekt je vyrobený z lehké překližky. Rodčenko vytvořil mezi léty 1918-1921 tři sady prostorových konstrukcí.

U Alexandra Rodčenka slouží pohyb jako prostředek umožňující nové hledání vztahu tvaru a prostoru, jeho dílo zařazujeme do proudu konstruktivistického. Man Rayovo dílo se vyznačovalo naopak hravostí a humorem, typickými prvky dadaismu. Na tento druhý proud kinetického umění vycházejícího z dadaismu navázala v druhé polovině 20. století řada umělců. V objektu Nebulion, vystaveném v roce 2013 na výstavě Play v Malostranské besedě, se pohyb do jisté míry stává prostředkem vyjádření absurdních vztahů. Jedná se o kovový hudební nástroj, na jehož kulaté hlavici, připomínající slunce s paprsky, je umístěna soustava jazýčkových nástrojů, jejichž zvuk je ovládán pomocí šlapadla, které mění mechanický pohyb ve zvuk, otáčením kola a stlačováním tlačítka se mění tóny. Mechanickým prostředkem se zde stává člověk, bez něhož by objekt nemohl být uveden do pohybu. Zároveň se zde objevuje nelogické, absurdní spojení, kdy je zvuk rozezvučen pomocí šlapadla.



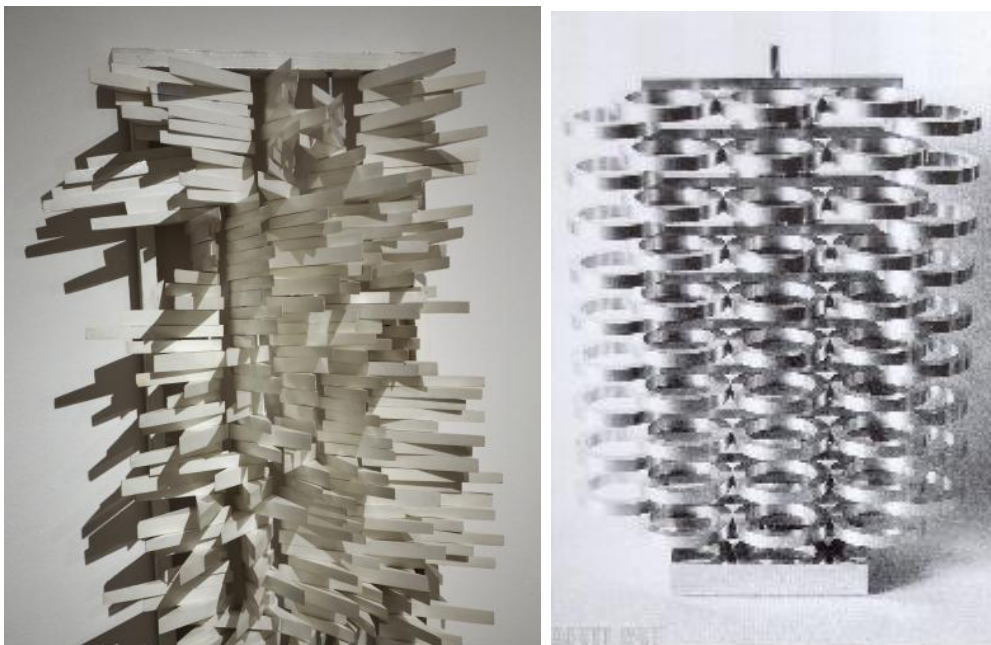
Obr. 41

Jiří Konvrzek, Lavička na výsluní

Objekty, které též vyžadují aktivní zásah diváka, jsou kinetická díla sochaře Radka Kratiny. V jeho tvorbě pohyb není cílem, ale je prostředkem k vytvoření nové formy. Jeho přístup je konstruktivistický z hlediska hledání vztahu formy a prostoru, z přístupu k materiálu, který nepojímá obsahově, ale z hlediska vlastností, jež nabízí. Od 60. let tvořil tzv. variabily, dřevěné a kovové reliéfy a objekty, které prostřednictvím aktivního zásahu diváka transformují tvar. Na obrázku vidíme objekt složený z lakovaných dřevěných elementů, pohybem ruky můžeme jednotlivé části přetáčet zleva doprava. Tímto přetočením je porušena dosavadní struktura a utvořen nový tvar, zároveň zde vystupuje kontrast světla a stínu jako princip proměny. Umožnění pohybu jednotlivých prvků vytváří množství variant. Forma zůstává „otevřená“ a je dílem náhody. Forma může být čistě geometrická, např. otočením všech částí na jednu stranu, či náhodná. *„Právě princip proměny řadí Kratinovou tvorbu i do širšího rámce kinetismu, avšak podmíněného účastí diváka, který aktivními zásahy do struktury díla do nekonečna obměňuje výslednou, předem nedefinovatelnou podobu.“*⁵ Do jeho tvorby se prostřednictvím pohybu dostává vztah racionality a hry, náhody a řádu, stejný vztah, který jsme viděli v případě Krystalízy, v níž aktivním činitelem pohybu je též člověk. Vzhledem k tomu, že zde pohyb není cílem, ale prostředkem nekonečné transformace,

⁵ HANA, Larvová. Radek Kratina. In: [online]. 2013. vyd. [cit. 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.citygalleryprague.cz/documents/10157/38516/TZ+Radek+Kratina+%281928-1999%29.pdf>

vyklučuje se k jeho tvoření jakýkoliv mechanický zdroj energie. Variabilů bylo mnoho druhů, od monochromních bílých objektů, přes barevné, až po kovové, v nichž přesnější opracování materiálu, možnost využití světelných odlesků vedlo ke složitějším prostorovým konstrukcím. S jednotlivými prvky bylo možno nejen otáčet, ale i je posunovat či překlápět.



Obr. 42 (vlevo) KRATINA, R.: Velká bílá struktura, 1969 (soukromá sbírka)

Obr. 43 KRATINA, R.: Kruhový variabil na ose, 1981

5.2 Mechanický prostředek pohybu

V předchozí kapitole jsme si uvedly díla, která jsou rozpohybována sama o sobě, nyní se zaměříme na díla, která užívají mechanický prostředek pohybu.

Pro Nauma Gaba a Antoina Pevsnera, bratry, kteří vedle Tatlina představují jedno z klíčových center, kolem něhož se seskupila řada umělců, kteří se začali označovat jako konstruktivisté, představuje pohyb jednu z klíčových problematik. Pohyb chápou jako určující prostředek, která pomáhá řešit otázku vztahu času a prostoru. Díla dle nich neexistují samy o sobě, ale vyskytují se v reálném prostoru a čase. Touto problematikou se oba bratři zabírají ve svém manifestu zvaném Konstruktivní realismus, zde do jisté míry reagují na futurismus a některé

jeho myšlenky přebírají a upravují. Poukazují na to, že není možné vytvořit skutečný pohyb pouhým rozfázováním zastaveného pohybu. Ve své manifestu prohlašují: „*Prostor a čas jsou jediné formy, v kterých se buduje život a ve kterých se rovněž musí budovat umění.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 420) Čas a prostor chápou jako ucelenou jednotku. Novou hodnotou se stávají kinetické rytmy. Zavedením prvku času do umění se stává konstruktivní sochařství čtyřdimensionální. Zavedením skutečného pohybu do konstrukce umožňuje vnímání času. Gabo říká: „*Abychom přinesli Čas jako skutečnost do našeho vědomí, abychom ho učinili aktivním a vnímatelným, potřebujeme skutečný pohyb substancionálních hmot, pohyblivých v prostoru.*“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 420) Myšlenka pohybu jako prostředku odehrávajícího se v čase a prostoru nebyla dovedena do konce. Když Gabo přichází roku 1930 se svou první kinetickou konstrukcí roku poháněnou mechanismem, uvědomuje si, že mechanické prostředky nejsou dostatečně schopny vyjádřit skutečný pohyb v sochařském díle. Píše: „*Mechanické prostředky nedosáhly dosud onoho stadia absolutní dokonalosti, aby bylo možno vytvořit skutečný pohyb v sochařském díle, aniž bychom mechanickou částí nezabili čistý sochařský obsah, neboť důležitý je pohyb a nikoli mechanismus, který ho vytváří. Tím se řešení tohoto problému stává úlohou pro budoucí generace.*“ (Abychom přinesli Čas jako skutečnost do našeho vědomí, abychom ho učinili aktivním a vnímatelným, potřebujeme skutečný pohyb substancionálních hmot, pohyblivých v prostoru.“ (VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 420) Na Nauma Gabu navázal László Moholy-Nagy.

László Moholy-Nagy, maďarský umělec a průkopník konstruktivistického proudu kinetického umění, významným způsobem zasáhl do sochařské teorie. Jeho první kinetické plastiky vznikly již roku 1921. Roku 1922 vydává spolu s Alfrédem Keménym v Berlíně svůj manifest: „Dynamicko-konstruktivní systém sil“. Zde reaguje na ruský konstruktivismus a požadavkem dynamičnosti se obrací k futurismu. Oproti Naumu Gabovi neopovrhne hmotou, materiál se stává nositelem sil. K ovládnutí prostoru není zapotřebí kinetických rytmů, ale rozvíjejících se sil. Z tohoto důvodu odmítl ve svém manifestu objekty Gabovy a vyzdvihl naopak Tatlinův návrh Pomníku III. internacionály. (VOLAVKOVÁ – SKOŘEPOVÁ, 1971) László Moholy Nagy definuje *Pět stádií prostoru*. Pro nás je nyní důležitý pátý stupeň – kinetické sochařství. Z tohoto stupně vyplývá důležitá myšlenka, že sochařství se rovná

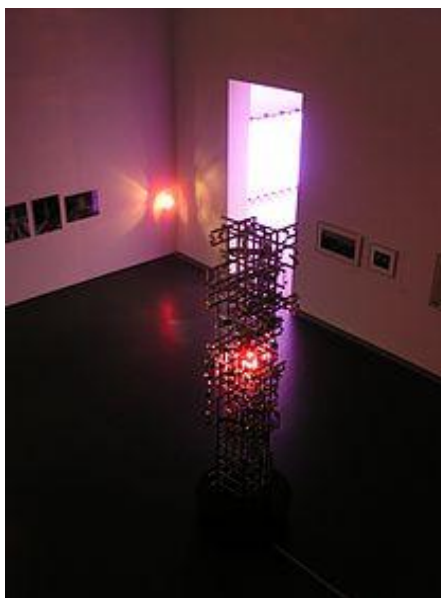
objemovým vztahům. Postupná redukce hmoty ve vývoji sochařství zapříčinila i změnou obvyklých vlastností materiálů, čehož si jsme nejvíce vědomi v kinetické tvorbě. Lászlo Moholy Nagy rozvíjí tuto myšlenku dále: „*V mobilech je materiál použit ne ve své hmotě, ale jako nositel pohybu. Ke třem dimensím objemovým je přidána čtvrtá, prvek času, pohyb. V závislosti na rychlosti pohybu se původně těžký blok materiálu – pevný objem – přeměňuje na jakýsi druh nadzemského rozsahu. „Mobil“ je bez váhy tím, že drží v rovnováze objemové vztahy a vzájemná pronikání. Touto transformací se původní fenomén sochařství – prvky rovnající se materiálu a hmotným vztahům – stávají dematerialisovanými v abstraktní vzorec: sochařství rovná se objemové vztahy.*“ (VOLAVKOVÁ – SKOŘEPOVÁ, 1971, s. 462)

Nově v teorii i v praxi začal využívat světla, jakožto výtvarného prostředku. Roku 1930 vystavuje v Paříži na výstavě Bauhausu *Světelně prostorový modulátor*, konstrukci z různých kovů, ze skla, vytvářející proměnlivé světelné efekty. Konstrukce je opatřena reflektory a rozpohybována elektrickými motory. Vržené světlo vytváří jakési světelné divadlo. Základna se otáčí, je rozdělena na tři nezávisle se pohybující části nesoucí konstrukci z průhledného materiálu.

Na Moholyho-Nagyho navázal v druhé polovině 20.století francouzský umělec Nicolas Schöffer (1912-1992) se svými technicky složitými *Světelnými (kybernetickými) věžemi*. Ve svých kybernetických věžích řeší otázku pohybu, světla a zvuků.



Obr.:44 MOHOLY-NAGY,L:
Světelně-prostorový modulátor, 1930



Obr.: 45 Nicolas Schöffer:Tour
Lumière Cybernétique de Paris -
La Défense (Chronos 4), 1961

5.3 Pohybové hrátky

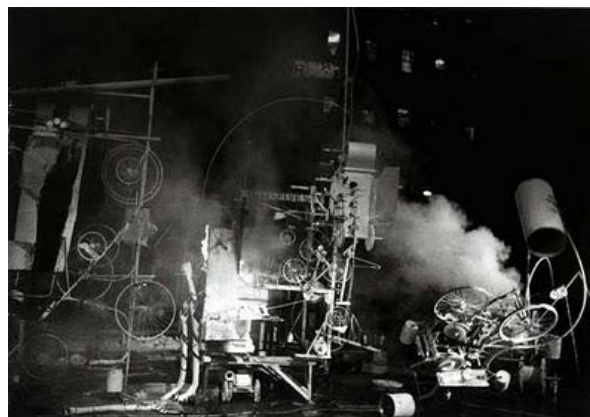
Podívejte se na obrázky (obr. 46,47), na prvním z nich vidíte stroj, na druhém různé druhy spotřebičů. Přišli byste na to, co mají společného? Jistě, v obou dvou případech se jedná o objekty, které jsou uváděné do pohybu mechanickým prostředkem. Vzhledem k tomu, že se v obou dvou případech jedná o stroje, můžeme očekávat, že k něčemu slouží, že mají svou funkci. Od spotřebičů bychom očekávali, že budou dělat to, k čemu jsou určeny, od strojů naopak to, že budou určitým způsobem sloužit, budou produktivní. V obou dvou případech bychom se ovšem s touto představou spletli, neboť jejich funkce je zcela odlišná, neúčinná. Spotřebiče současného českého umělce Krištofa Kintery, přestože působí na první pohled dokonale, obsahují vše, co spotřebiče mají mít, avšak jejich jedinou funkcí je spotřeba energie, jsou tudíž z hlediska užitekosti k ničemu. Kintera, aby vnímání jeho „spotřebičů“ jakožto čehosi dokonalého, podtrhl, vystavil je do prodejny elektrotechniky. Jediným, čím na sebe upozorňovaly, byla vysoká cena a nejasná funkce. Dostal se zde do kontrastu vztah vysoké ceny a kvality, neboť mnohdy žijeme v představě, že to, co je drahé, musí být zároveň i kvalitní, a tudíž „dokonale funkční“. Žijeme v konzumní společnosti a spotřebiči jsme zahlceni, neustále se vyrábí nové a nové stroje, které nám jsou podbízeny, přestože je mnohdy

ani nepotřebujeme. Kintera se prostřednictvím svých děl podněcuje úvahy o systému konzumní společnosti, o vztahu člověka k věcem, dokonce i o vztahu člověka k umění.⁶

I v případě Jean Tinguelyho, švýcarského umělce zařazujícího se k Novým realistům, shledáváme rozpor v užití předpokládané funkce. Přestože se stroje pohybují, neřeší zde problematiku vztahu tvaru a prostoru, jak tomu bylo například u Moholyho Nage, ale pohyb zde slouží jako vyjádření grotesknosti, nesmyslu. Každý strojek je spojen s určitou kinetickou funkcí, která ovšem neodpovídá funkci stroje. Groteskností a absurditou navazuje na díla Mana Raye a Marcela Duchampa. Některé stroje se jen chvějí, jiné vydávají roztodivné zvuky. Stroje máme obecně v naší mysli spojené s výstavbou, s produkcí, a tak největšího kontrastu, dysfunkce, dosáhl Tinguely u stroje, jehož jedinou funkcí bylo sám sebe zničit.



Obr. 46 KINTERA, K.: *Spotřebiče*, 1997



Obr. 47 TINGUELY, J.: *Pocta New Yorku*, 1960

⁶ Parafrázováno z: MORGANOVÁ, P. Krištof Kintera. In: [online]. [cit. 2013-04-23]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/?id=187>

6. ZÁVĚR

V teoretické části práce jsme sledovali z různých aspektů dadaistické a konstruktivistické objekty a objekty jejich následovníků, a to z hlediska principů tvorby, vztahu formy a materiálu vzhledem k obsahu. Věnovali jsme se též otázce zařazení pohybu do objektové tvorby. Uvědomili jsme si, že začleněním objektu do výtvarného umění byla narušena tehdejší dosavadní tradice sochařství. Objektová tvorba se od sochařství do jisté míry distancuje, neboť nevyužívá dosavadních tradičních postupů a technik. Nové pojmání materiálu, prohlášení obyčejného předmětu za umělecké dílo otevřelo řadu otázek o funkci umění, o tom, co vše můžeme za umění chápat.

Nalezli jsme určité shody mezi dadaistickým a konstruktivistickými objekty, jež se zdají na první pohled zcela odlišné? Dadaisté i konstruktivisté využívají přímého výrazu věcí a materiálu. U dadaistů je věc sama o sobě skutečná, nenapodobuje tudíž realitu, ale sama ji již svým bytím tvoří. Předmět nemá napodobovat skutečnost, implikovat další významy, ale působit sám sebou, svou jedinečností. Nevyužíváním skrytých vnitřních významů, asociací se odlišují dadaistické objekty od surrealistických. Stejně jako dadaisté přistupují i konstruktivisté k materiálu, který nemá napodobující funkci, ale je tím, čím je. Svými vlastnostmi materiál předurčuje formu. Konstruktivistickému způsobu tvorby se přibližuje tvorba dadaisty Kurta Schwitterse, který využívá běžných předmětů z hlediska jejich materiálových kvalit a redukuje je na abstraktní výrazové prostředky

Další inovací v objektové tvorbě je využití kombinací různých materiálů a technik, jež vede k narušení hranic mezi výtvarnými druhy. Toto překračování hranic je patrné v dadaistických i konstruktivistických objektech. Některá díla se dostávají na rozhraní mezi malbou a sochou (např. Schwittersovy merz-obrazy), jiné na rozhraní mezi sochou a architekturou (např. Tatlinův návrh Památníku III. internacionály).

Novým principem tvorby se stává odlišení, které může být dáno například změnou kontextu (viz Marcel Duchamp a jeho Fontána), formy či materiálu (např. Claes Oldenburg a jeho šité objekty), tento princip sleduje zejména dadaistická linie. Princip odlišení častokrát způsobuje dysfunkci původního předmětu. Druhá, konstruktivistická linie sleduje vztahy mezi tvarem a prostorem, využívá principu řádu, který vyústí v minimalismu až k opakování jedné formy.

V některých dílech (např. Armanovy Popelnice) se projevuje sepětí řádu, náhody a výše zmiňovaného principu odlišení.

Některé dadaistické i konstruktivistické objekty spojuje využití pohybu. Příčina jeho využití není stejná, konstruktivistická tendence pojímá pohyb jako nový rozměr díla uskutečňujícího nové vztahy mezi tvarem a prostorem, v dadaistické tendenci je pohyb vnímán jako prostředek umožňující vytvořit nová a nečekaná, mnohdy paradoxní, spojení (např. Tinguelyho absurdní strojky).

Z výše uvedeného vyplývá, že přestože se zdají dadaistická a konstruktivistická díla naprosto odlišná (což do značné míry jsou), můžeme i mezi nimi shledat určité společné rysy.

7. DIDAKTICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE

V teoretické části jsem se snažila pomocí několika klíčových kritérií vzájemně porovnat dadaistické a konstruktivistické objekty. Přitom jsem sledovala, jak se odkaz dadaistických a konstruktivistických myšlenek transformoval v následujících obdobích, a to až do současnosti. Nyní se pokusím daný problém řešit z didaktického hlediska.

Při vytváření tematických řad jsem sledovala několik cílů. Především jsem chtěla dosáhnout toho, aby didaktická část koncepčně navazovala na teoretickou část mé práce. V této souvislosti jsem musela hledat odpovědi na několik otázek. Je lepší soustředit se na obecně formulované základní ideje a postuláty, anebo mám použít princip tvorby hlavních reprezentantů? A pokud použiji tuto metodu sledování konkrétní tvorby vůdčích uměleckých osobností, jak mám dosáhnout toho, aby žáci nesklouzli k mechanickému a bezmyšlenkovitému napodobování zvolených vzorů? Budu schopna obstarat materiál, který daní umělci užívali? Vzhledem k tomu, že jsem nechtěla přistoupit k pouhému kopírování děl, že obstarávání materiálu by mohlo být nákladné, stanovila jsem si, co je pro mě v objektové tvorbě zásadní a co bych žákům měla předat. Důležité pro mě bylo, aby žáci pochopili hlavní principy při zhotovování určitých typů objektů, dále, aby sami objevovali a prostřednictvím tohoto objevování poznávali svět i sami sebe.

Položila jsem si otázku: „*Co je nejtypičtější pro dadaistické a konstruktivistické objekty? Jaké odlišnosti by si měli žáci uvědomit?*“ Odpověď obsaženou v první části této práce lze stručně shrnout následovně:

Dadaisté kladou důraz na předávání svého emocionálního poselství a k tomu využívají obecně vžitou a sdílenou symboliku běžných předmětů a jejich vzájemných vztahů, zatímco v konstruktivistické linii sehraává zásadní roli zejména hledání vztahu mezi tvarem a prostorem, mezi materiálem a formou, kde materiál předurčuje svými rozdílnými vlastnostmi formu.

Na základě popsaných úvah a závěrů jsem se rozhodla vytvořit dvě výtvarné řady, z nichž první jsem nazvala **Materiálové podněty** a druhou **Věci kolem nás**. V první výtvarné

řadě by měla být pozornost tvůrců soustředěna především na hledání a následné využití možností, které poskytují různé vlastnosti jednotlivých materiálů. Ve druhé výtvarné řadě bude pozornost žáků zaměřena na hledání různých způsobů využití běžných věcí ke zhotovení uměleckého objektu.

Výtvarná řada **Materiálové podněty** si klade za cíl naučit žáky novému nazírání na materiály, nevnímat je pouze povrchně, ale cíleně se seznamovat s jejich vlastnostmi a návazně vyhledávat způsoby využití těchto vlastností při tvorbě svého výtvarného díla. Pomocí materiálových podnětů žáci dospívají k emočním zážitkům – uvědomují si chlad, hebkost, tvrdost, tvárnost, proměnlivost, průhlednost, schopnost zrcadlení a další vlastnosti, které materiály mají. Žáci sledují svoje emoce, které kontakt s jednotlivými materiály u nich vyvolává. V této výtvarné řadě jsem se soustředila na sbírání různých materiálů, jejich porovnávání a kladení do vzájemných vztahů. Vycházela jsme z toho, že žák je schopen tvořit následně různé druhy objektů, pozná-li dobře vlastnosti materiálů a jejich vzájemné vztahy. Toto poznání se pak děje především na základě hmatové zkušenosti, ale podstatnou roli zde sehrává i zkušenost čistě vizuální. Nezanedbatelnou roli při následné tvorbě výtvarného objektu hraje subjektivní role tvůrcova vědomí i podvědomí. Individuální zkušenosti s jednotlivými materiály jsou uloženy v emoční struktuře osobnosti každého z nás a představují specifickou strukturu, vyjádřeno slovníkem informačních technologií, specifický software, který na konkrétní vnější podněty reaguje mnohdy zcela originálním způsobem. Vzpomeňme v této souvislosti klíčovou postavu konstruktivismu, Vladimíra Tatlina a položme si otázku: mohl by Tatlin tvořit své konstrukce, aniž by si nebyl vědom vlastností materiálů, které používal? Odpověď je jasná! V kontextu mého tématu platí, že se materiálovými vlastnostmi nezabývali pouze konstruktivisté, přestože tento prvek se u konstruktivistů nalézá v těžišti jejich tvorby, ale i celá dlouhá řada dalších uměleckých směrů. Proč použil Oldenburg místo hamburgeru měkké textilní látky? Proč Naum Gabo užívá převážně průhledných materiálů? Mým cílem je, aby si žák prostřednictvím vlastního hledání a vlastní zkušenosti dokázal na tyto otázky odpovědět.

Hlavním cílem výtvarné řady **Věci kolem nás** je uvědomovat si vztahy věcí, jejich vzájemné souvislosti. Svět věcí pak poslouží žákovi jako nenadálý zdroj podnětů. V dnešní době se pomalu vytrácí vztah člověka k věci, který je daný jejich neustálým přebytkem,

neustálou náhradou jedné věci za druhé. Usiluji o to, aby se žáci na chvíli v čase zastavili a zkoumali vlastnosti věcí, poznávali jejich tvary, funkci a prostřednictvím tohoto poznávání podnítli své smysly k následné samostatné tvorbě. Zároveň usiluji i o přehodnocení jejich postojů a hodnot v oblasti vztahů k věcem i k sobě samým.

Kde byly náměty zrealizovány?

Svou praxi jsem vykonávala na Gymnáziu Jaroslava Heyrovského na Praze 13 u fakultní učitelky mgr. Andrey Sloupové. Škola je celkově poměrně dobře vybavená, pro své studenty kromě běžné výuky výtvarné výchovy nabízí různé semináře (např. seminář zaměřený na moderní architekturu, který vede paní magistra Sloupová) a kroužky (keramika). Mimo jiné škola pravidelně pořádá rozličné několikadenní workshopy a výlety, kde si žáci mohou rozšiřovat své znalosti a dovednosti ve výtvarné výchově (v době, kdy jsem konala praxi, se žáci hlásili na exkurzi zaměřenou na land art). Výtvarná výchova se učí jednak ve výtvarné dílně, jednak v dílně keramické. Ve výtvarné dílně se nachází projektor. Žáci si během prvního a druhého ročníku volí mezi výtvarnou a hudební výchovou, problém nastává ve chvíli, kdy je na jeden předmět přihlášeno málo či naopak hodně studentů. V takovém případě je pak direktivně nařízeno, kam žáci půjdou. Ve třetím a čtvrtém ročníku se již výtvarná výchova neučí.

Hodiny jsem odučila ve třídě sexta A (4 vyučovací hodiny) a sexta B (4 vyučovací hodiny). Počet žáků většinou odpovídal polovině kapacity třídy, tedy cca 15 žákům. Své výhody a nevýhody měl fakt, že jsem v sextě A a v sextě B musela odučit stejné hodiny, tudíž se mi počet různých odučených zrealizovaných témat snížil na polovinu, což mě do jisté míry mrzí. Kladně naopak hodnotím to, že jsem porovnávat, jak je stejné téma v různých třídách přijímáno. Zároveň jsem se v rámci hodiny se stejným tématem, kterou jsem měla již odučenou, snažila vyvarovat chyb, kterých jsem se při své premiéře dopustila. K žákům jsem se snažila přistupovat demokratickým přístupem. Zpětně si myslím, že jsem byla k žákům velice otevřená a ochotná. Žáci sami věděli, že jsem ve škole na praxi, a tudíž se neobávali, že bych jim mohla uškodit, což se jednou bohužel projevilo i tím, že většina žáků nepřinesla zrealizované domácí zadání.

Další výtvarné náměty jsem odučila v rámci výtvarného kroužku, který sestával z malé skupiny dětí ve věku od 8 do 12 let. Také v tomto případě bylo možné pozorovat zajímavé rozdíly v tvorbě, které však byly tentokrát dány především odlišným věkem dětí. Kladně hodnotím to, že jsme s touto skupinou mohla často tvořit ve venkovních prostorách a pozorovat tak reakci svých žáků na rozmanitosti světa, který v sobě nenese jistou nepřírozenost, která patří ke světu současné školy.

VÝTVARNÉ ŘADY

VÝTVARNÁ ŘADA – MATERIÁLOVÉ PODNĚTY

(VN1): Materiálový dokument

(VN2): Kontrast materiálů

(VN3): Záměrná záměna materiálů

(VN4): Proměny materiálů

(VN5): Konstruuujeme

(VN6): Materiál diktuje formu

VÝTVARNÁ ŘADA – VĚCI KOLEM NÁS

(VN1): Vztah věcí a lidí

(VN2): Věci a jejich funkce

(VN3): Předmět v síti vztahů

(VN4): Robotový svět

(VN5): Záměrná změna formy

VÝTVARNÁ ŘADA – VĚCI KOLEM NÁS

ZREALIZOVANÉ NÁMĚTY:

(VN1): Vztah věcí a lidí

Věk: 8 – 12 let, různorodá skupina

Výtvarný problém: vztah člověka a věci, významy věcí, vnímání jejich funkcí

Technika: asambláž

RVP ZV:

- **Očekávané výstupy – 1. období:** v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace.
- **Očekávané výstupy - 2. Období:** nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil.
- **Očekávané výstupy – 2. stupeň:** vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků.

Dílčí výstup:

- Žák si uvědomuje specifickou funkci předmětů, jejich postavení ve světě.
- Žák pozorně vnímá předměty, jejich vlastnosti, uvědomuje si, že věci (jejich povrch, tvar apod.) odrážejí svůj příběh.
- Žák prostřednictvím nalézání nových významů rozvíjí své kreativní myšlení.

Motivace:

- **Slovní:** Žijeme ve světě věcí. Již od dětství nosíme po kapsách různé druhy věcí – věci, které potřebujeme (např. klíče, peněženku), věci, které sice v každodenním životě

nepotřebujeme, ale chceme je mít u sebe (různé vzpomínkové předměty, předměty pro radost aj). Všechny tyto věci toho o nás mnohé napoví, řeknou nám, kdo asi jsme, co se nám líbí apod. Již odmala se naopak učíme, že určité věci patří k různým profesím, např. pistole k policistovi, injekce k doktorovi apod. Uvědomme si nyní, jaké věci nosíme po kapsách my, a co o nás napovídají.

- **Obrazová** ukázka díla D.Spoerriho:



Poznámka: Přestože byl Spoerriho záměr poněkud odlišný (ukázat novou realitu odlišením, zachycení skutečnosti a následným zavěšením, kdy se věci změní na shluk různých tvarů, mohou nám jeho obrazy posloužit jako motivace, neboť nám zachycují skutečnost. Žáci mohou diskutovat nad tím, co se událo předtím, než všichni stůl opustili, kdo u něj zřejmě jedl apod.)

Obr.48: SPOERRI,D.: Kichka's Breakfast I, 1960

Zadání práce: Vytvořme si obraz fiktivního člověka. Přinesme si různé předměty, které tento člověk užíval či je jen měl rád, které pravidelně nosil či si je nechával u sebe doma. Každou věc položte na desku tak, aby byla dobře viditelná ze všech stran. Následně si společně vytvoříme příběh člověka, kterému tyto věci patří. Zamyslíme se nad tím, jakou vykonával profesi, kde asi bydlel, co rád dělal apod.

Reflexe: Žáci zpočátku nevěděli, jaké předměty by měli na desku odnést, většina předmětů jim připadala obyčejná či jim nezapadala do jejich představy. Zajímavé bylo též pozorovat, jak se jejich představy postupně s hromaděním různých věcí mění. Žáci mi potvrdili, že po přinesení první věci se jim již vytvořila určitá podoba člověka, která ovšem byla narušena přinesením věcí ostatních spolužáků. Myslím si, že zařazení skupinové práce v rámci tohoto námětu bylo vhodné, neboť nutilo děti komunikovat mezi sebou, společně se dobrat k výslednému konci, který by do jisté míry odpovídal jejich představám. Samotná následná diskuze byla též zpočátku tichá, nejprve se objevovala klasická spojení, kdy dítě vidělo misku a řeklo, že měl člověk psa, měl pilu, protože rád řezal. Bylo tudíž nutné vytvořit mnoho otázek, které by rozproudily další myšlenky a představy. Zaujalo mne, že v mnoha případech

byly žáci hodně konkrétní, např. muž z Prahy, 29 let apod. Výslednou literární podobu fiktivního člověka přikládám k zobrazenému obrázku (viz níže). Celkově mě tato hodina velmi zaujala. Se zájmem jsem pozorovala, jak na sebe děti reagují, jak se vyvíjí jejich myšlenky a představy. Výsledek by mohl být místo literární podoby nahrazen i podobou výtvarnou (nakreslením fiktivního člověka a jeho světa s využitím nalezených věcí).

Výsledná tvorba:



Příběh fiktivního člověka:

Muž, pocházel z Prahy, bydlel pod mostem, který si pravidelně leštil, aby se mu zde hezky žilo. Neměl hrníčky ani sklenice, a proto pil z misky pro psa, kterou nechával zaplnit dešťovou vodou. Neměl ani nůž, a tak používal pilu ke krájení tvrdého chleba. Sbíral CD, která měl velmi rád. Když jich bylo více, spojoval si je svorkou. Aby si přivydělal sbíral staré železo, které prodával do sběru.

(Kolektivní práce)

Obr.: Výsledná podoba po přinesení věcí (Foto © Bouchalová)

(VN2) VĚCI A JEJICH FUNKCE

Věk: 8 – 12 let, různorodá skupina

Výtvarný problém: vztahy věcí, dysfunkce jako významový posun

Technika: asambláž

RVP (ZV):

1. Stupeň

Očekávané výstupy – 1.období:

- Žák rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ.

Očekávané výstupy – 2. Období:

- Osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových a neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného umění).

2. Stupeň

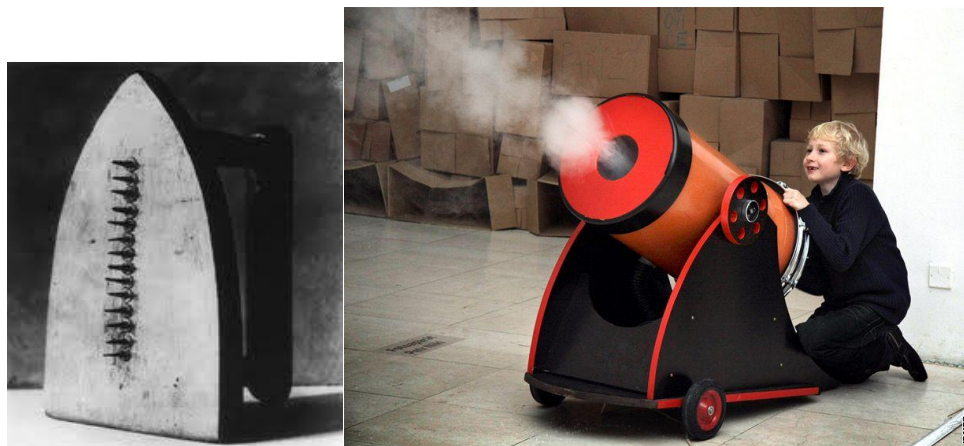
- Vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.

Dílčí výstup:

- Žák si uvědomuje vlastnosti předmětů a jejich specifickou funkci.
- Žák samostatně zasahuje do podoby předmětů a nachází nové významy.

Motivace:

- a) Slovní – podnícení diskuze na základě otázek – K čemu nám slouží věci? Proč a na co je používáme? Čím můžeme jejich funkci změnit?
- b) Pozorování několika předmětů a hledání jejich funkce.
- c) Ukázka výtvarného díla:



Obr. 49: RAY, M.: Žehlička, 1921 Obr. 50: JANOUSHEK, O.: Kroužkový kanón

Postup práce:

Vyberte si z nabízených předmětů jednu věc, pořádně si ji prohlédněte a zamyslete se, k čemu slouží. Následně vezměte další předměty a vytvořte z nich objekt, u kterého Vámi původně vybraná věc ztratí svou funkci a nabude funkci jinou. Objekt následně pojmenujte a promyslete, k čemu nyní slouží, jaká je jeho nová funkce.

Reflexe:

Tuto hodinu jsem absolvovala v rámci výtvarného kroužku s malou skupinou dětí mladšího školního věku. Myšlenka vytváření určitého nesmyslu, kdy původní věc, ztratí svou funkci, je velice zaujala. Zpočátku byly ostýchavé, ale následně se nechaly doslova „strhnout“. Obrazový materiál se zobrazením Man Rayovy Žehličky je zaujal a neustále přemýšlely nad tím, jak by se dalo s takovou žehličkou pracovat a jak by vypadalo oblečení po přežehlení. Při samotné tvorbě chvíli tápaly, ale myslím si, že na princip přišly téměř všechny, slovní dodatky je bavily více. Bohužel nevyšlo mnoho času na literární část, kdy měl následně každý svůj

objekt pojmenovat a vymyslet, k čemu se nyní hodí. Pro příště bych si na tuto část vyhradila více času, neboť dle mého názoru slouží jako reflexe pro samotné žáky, kdy si sami uvědomují absurditu svého spojení, zajímavé by též bylo, kdyby komentovali tvorbu svých spolužáků a hádali novou funkci jimi vytvořených věcí.

Výsledná tvorba:



Obr.: Ukázka práce desetiletého chlapce, kamera zde dle jeho slov ztrácí svou funkci, neboť nemůže pozorovat lupiče a je ponořena do tmy uvnitř krabice, tudíž není schopna vytvořit jakýkoliv barevný záznam. (Foto © Bouchalová)



Obr.: Rádi byste se napili? Bohužel to nebude možné, neboť víčko je ucpané a voda již navždy zůstane uvězněna. Autorkou je osmiletá dívka, která měla z tvorby jisté obavy. (Foto © Bouchalová)



Obr.: Objekt osmileté slečny. Kniha, kterou nemůžeme číst a jejíž text pro nás zůstává navždy skrytý.

(Foto © Bouchalová)

(VN)3: Předmět v síti vztahů

Cílová skupina: sexta A, sexta B (16 let)

Výtvarný problém: Vztah věci a prostředí, vytváření významových posunů, vyčleňování předmětů z jejich běžného prostředí

Technika: objektová tvorba

RVP G:

- **Obrazové znakové systémy** – student rozpoznává specifickosti různých vizuálně obrazných a znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci.
- **Znakové systémy výtvarného umění** – nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů.

Dílčí výstup:

- Student si uvědomuje specifika předmětů a jejich vlastnosti.
- Student samostatně zasahuje do podoby předmětů, dokáže vyhledat vnitřní souvislosti mezi předměty, nachází nové významy a vnímá vztah věci a prostředí.

Motivace:

- Diskuze – Může být i obyčejný předmět uměleckým dílem? Za jakých podmínek?
- Četba ukázky z knihy Myšlenky moderních sochařů (VOLKAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, 1971, s.314) – Duchampovo vyjádření ke vzniku ready-made.
- Ukázka výtvarných děl (ready-made Marcela Duchampa).



Obr. 51(vlevo): DUCHAMP,M.: Fontána, 1917

Obr. 52: DUCHAMP,M.: Proč nekýchat, Rose Sélavy?, 1921

Postup práce: vytvoření objektu na principu ozvláštnění, hry a absurdity, umístění objektu do nového prostředí, vznik nových vztahů, pojmenování objektů, prezentace a sebereflexe.

Zadání práce: Přineste si několik předmětů, které vás zaujmou, řekněte, čím vás tyto předměty zaujaly, kde jste je našli a s jakým prostředím a funkcí si je spojujete. Klad'te tyto předměty do nového, pro ně netypického, prostředí, propojujte je s jiným a vytvářejte nové významové vztahy.

Hotová díla:

Díla odpovídající cíli:



Obr.:

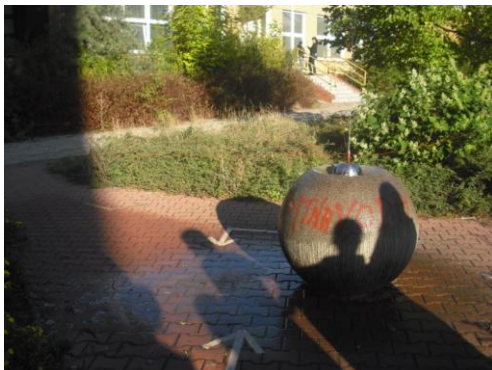
Objekt pítka pro stromy – kelímek ztrácí svou funkci, pro kterou byl určen, a získává funkci jako pítka pro stromy.



Obr.:

Hostina – přetvoření věci v jiném materiálu připomínající mls, fontána nyní tvoří stůl, kde se odehrává hostina. Svým pojetím připomíná dílo Cleese Oldenburga.

Přesahy:



Obr.:

Tento objekt byl vytvořen skupinou chlapců. Došlo zde k určitému přesahu, kdy studenti ustoupili od dadaistického díla ke konceptuálnímu umění. Dílo je nazváno Cesty odnikud nikam, je založeno na tom, že šipky nás záměrně vedou do louže a my z ní nemůžeme vystoupit.



Obr.:

Přesah k pop-artu. Žáci reagovali na dnešní konzumní dobu a na reklamu. Jídelní soubor již neplní funkci jako nástroj k jídlu.

Další díla:



Reflexe hodiny:

Po skončení hodiny jsem si položila několik otázek. Došlo k naplnění cíle? V čem ano, v čem ne? V čem se lišila má původní představa od zrealizované skutečnosti? Z hlediska fázování hodiny se zrealizované časové rozvržení lišilo od původní představy. Práce žáků trvala kratší dobu, tedy okolo 30 minut. V sextě B, kde jsem tutéž hodinu vyučovala, navíc začalo během pobytu venku pršet, a tak práce byla ukončena dříve. O to více trvala reflektivní část. Žáci sami představili svá díla, řekli, v čem si myslí, že je dílo dadaistické, v čem naopak od dadaismu ustupuje. Dále řekli, jak přišli na nápad zhotovení a zda se v průběhu práce měnila i jejich představa. Já sama jsem následně zhodnotila práce studentů. Řada děl ustoupila od dadaistického objektu ke konceptuálnímu umění, jiné se přiblížili pop-artu. Myslím si, že jsem na začátku zřejmě nepřesně formulovala zadání úkolu, které se pak projevilo v pracích studentů. Domnívám se, že si studenti uvědomili, že předmět se nachází v určitém prostředí, a tím, že jej přenesou do prostředí jiného, změní se i jeho význam a předmět ztratí svou funkčnost. Podnětná byla i motivační část, kde jsem se studenty diskutovala nad tím, za jakých podmínek může být obyčejný předmět uměleckým dílem. Studenti sami odpovídali, že se může stát uměleckým dílem pomocí ozvláštnění, dále například zvětšením apod. Objevovaly se i dotazy typu: „Když tedy vezmu cokoli a někam jinam jej položím, je to umělecké dílo?“. Celkově si myslím, že bych měla příště více podněcovat studenty k diskuzi vhodně položenými otázkami, zřejmě bych použila i více výtvarných ukázek. Přidaná hodnota tkví v samotné tvorbě, během které si student při utváření představ a samotného procesu tvorby uvědomuje, že svět kolem nás je založen na vzájemných vztazích, je propojen neviditelnou sítí. Když uvolním vazbu, vytvořím v novém prostředí nový vztah, který bude neobvyklý, a proto napínavý.

(VN4): Svět robotů

Věk: 8 – 12 let, různorodá skupina

Technika: objektová tvorba (asambláž)

Výtvarný problém: forma jako určující prvek, vztah formy a představy s ní spjaté

RVP (ZV):

- **1. stupeň:**
 - a) 1. Období: žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje je v plošném i prostorovém uspořádání linií, tvarů, objemů, barev, objektů a další prvků a v jejich vzájemné kombinaci.
 - b) 2. Období: pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky.
- **2. Stupeň:** vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření.

Dílčí výstup:

- Žák si uvědomuje vztah formy a obsahu, ví, že jedna forma může odpovídat více představám (pojům věcí).
- Žák objevuje výtvarné kvality v nevýtvarném materiálu.
- Žák nabývá nový vztah k předmětnému a světu.

Motivace:

- a) **Verbální:** Jednotlivé tvary si spojujeme s různými věcmi. Krátká zvlněná šňůra v nás může evokovat např. představu hada, kolečko nám může připomínat oko, knoflík apod. Tvary v nás tudíž evokují různé představy. I malé dítě je schopno si vzít obyčejnou ruličku od toaletního papíru a představit si místo ní vláček, pejska apod. My budeme postupovat podobně, sestrojíme si z různých tvarů „robota naruby“, který bude mít různé funkce vzhledem k částem, ze kterých bude složen.

b) Obrazová:



Obr. 53: TINGUELI, J.: Fragment from Homage to New York, 1960

Postup práce: vytvoření robota z různých částí věcí technického rázu na základě vztahu formy a představy, kterou vyvolává; pojmenování robota a určení jeho funkce vycházející z užitých věcí.

Reflexe: Po skončení aktivity následovaly otázky: jak se utvářela vaše představa, vyvolávaly ve vás součástky různé asociace, změnila se vaše představa v průběhu práce? Většina žáků řekla, že nejprve žádnou představu neměli, ta se naskytla, když objevili první zajímavou věc, a utvářela se dalším setkáváním s věcmi. Až na konci, kdy již byla tvorba téměř u konce, žáci hledali záměrně určité formy, které by jim do jejich představy zapadaly. Zajímavé bylo pozorovat osmiletou dívku, která s mou pomocí, tvořila robota-lva. V jedné chvíli se mě zeptala, zda bych chtěla, aby se mračil či smál. Uvědomila si, že pomocí součástky ve tvaru linky je schopna naznačit emoce stroje. Robot jí připomněl díky ozubenému kolu hlavu lva, proto jej nazvala robotem-lvem.

Výsledné práce:



Obr. Robot-lev, tvorba osmileté dívky
(Foto © Bouchalová)



Obr. Robot-hlídač z jiné planety mající daleký zrak
(Foto © Bouchalová)

Návrhy nezrealizovaných hodin:

(VN5): Záměrná změna formy

Cílová skupina: 2. stupeň ZŠ

Technika: kašírování

Výtvarný problém: naddimenzování formy jako způsob odlišení, udržení proporčních vztahů

Dílčí výstup:

- Žák si uvědomuje vztah formy a obsahu.
- Žák záměrně využívá změnu formy jako způsob odlišení.
- Žák si uvědomuje, že forma je mnohdy vázaná s funkcí.

Motivace:

- Verbální:** Podívejte se na věci, které denně užíváme (např. kartáček na zuby, vidlička aj.). Proč mají právě takovou velikost? Co by se stalo, kdybychom tyto věci mnohonásobně zvětšili? Dali by se nadále užívat? Vnímali byste je jinak?
- Obrazová** – Ukázka z tvorby Claese Oldenburga



Obr. 54: Claes Oldenburg, Trowel, Scale B, 1971

Zadání práce:

Přineste si jeden malý obyčejný předmět, který vás zaujme svým tvarem (např. knoflík, sponka do vlasů), řekněte, čím Vás daný předmět zaujal a k čemu slouží. Několikrát jej zvětšete. Jak nyní vnímáte tento předmět? Ztratil svou funkci, nabyl jiné?

VÝTVARNÁ ŘADA – MATERIÁLOVÉ PODNĚTY

Zrealizované hodiny:

(VN 5): Konstrukce kolem nás

Cílová skupina: sexta A, sexta B (16 let)

Technika: konstrukce

Výtvarný problém: Práce s danými prvky, využívání jejich prostorových kvalit, poznávání základních kompozičních vztahů

Odkazy na RVP G:

- **Obrazové znakové systémy** – student rozpoznává specifčnosti různých vizuálně obrazných a znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci.

Dílčí výstup:

- Student si uvědomuje vztahy prvků, rozvíjí prostorové cítění; uvědomuje si vlastnosti materiálu; vnímá rozdíl mezi staticností a dynamičností.

Motivace:

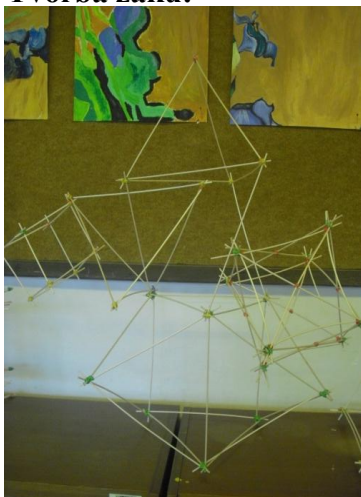
- **A) Diskuze:** Co rozumíme pod pojmem konstrukce? Kde se s nimi všude můžeme setkat?
- **B) Hra:** Vytvořte co nejvíce slov příbuzných od slova konstrukce a přidejte k nim české ekvivalenty.
- **C) Výtvarná ukázka:** Čím se liší konstrukce od dadaistických objektů ve volbě materiálů? Ukázka děl Nauma Gaba a Vladimíra Tatlína.

Postup práce: Vytvoření konstrukce ze špejlí, která bude působit dynamicky. Vyhledání vhodného prostoru pro ni.

Zhodnocení hodiny:

Na základě výtvarných ukázek, diskuze a předešlých znalostí o dadaistické tvorbě, si studenti měli uvědomit, jaké jsou rozdíly mezi tvorbou dadaistického a konstruktivistického objektu. Studenti sami vyvodili na základě výtvarných ukázek, jaké materiály užívali konstruktivisté. Dále jsem usilovala o to, aby si studenti uvědomili, že konstrukce se objevují v různých obměnách všude kolem nás. Celkově si myslím, že jsem si nezvolila jednoznačný cíl, usilovala jsem o to, aby studenti vytvořili konstrukci, která bude ze všech stran napínavá a bude působit dynamicky. Podle mého názoru nebylo vhodné propojovat běžné konstrukce domů s konstrukcemi konstruktivistů, neboť pak nebylo zcela jednoznačné, co mají studenti přesně tvořit. Do budoucna bych se tedy raději měla zaměřit jen na konstrukce ze špejlí a za cíl hodiny zvolit například nalezení rozdílu mezi dynamičností a staticností. Pro konstruktivistické objekty bych měla užívat materiály, které jsou pro ně typické (různé plechy, dřeva apod.). Studenti dostali za úkol rozdělit se do skupin a vytvořit konstrukci, která bude ze všech stran napínavá a bude působit dynamicky. Myslím si, že toto zadání jsem musela nepřesně vysvětlit, neboť řada konstrukcí působila staticky. Uskutečněná podoba se od původní představy rozložení hodiny lišila. Délka motivace odpovídala původní představě. Samotná tvorba studentů trvala mnohem delší čas, než jsem původně předpokládala. Na samotnou reflexi tudíž zbylo poměrně málo času. Během reflexe jsem se ptala studentů na následující otázky: „Jak se vám pracovalo ve skupině? Vadilo vám, když někdo jiný ze skupiny zasahoval do vaší představy? Jak jste postupovali při tvorbě konstrukce? Nalezli jste nejprve prostor či jste konstrukci do prostoru dávali až po zhotovení?“. Další problém, který jsem si uvědomila až během hodiny, byl ten, že jsem vytvořila poměrně velké skupiny (cca 4-5 studentů na skupinu), na což mě upozornila i paní učitelka. Sama jsem si původně myslela, že za tuto dobu vzniknou rozsáhlé práce velkých rozměrů, ale v tom jsem se velmi zmýlila. Na následující hodinu pro druhou třídu, jsem proto udělala i několik změn – skupiny jsem vytvořila menší, se studenty jsme si probrali, jakými způsoby lze dosáhnout dynamičnosti a k názorné demonstraci tohoto problému jsem použila díla Vladimira Tatlina. Studentům jsem znovu zopakovala, které prvky jsou pro konstruktivisty typické. Myslím si, že takto pozměněná hodina byla lepší, neboť jednotlivé práce studentů vykazovaly řadu styčných bodů a daly se lépe hodnotit a vzájemně porovnávat.

Tvorba žáků:



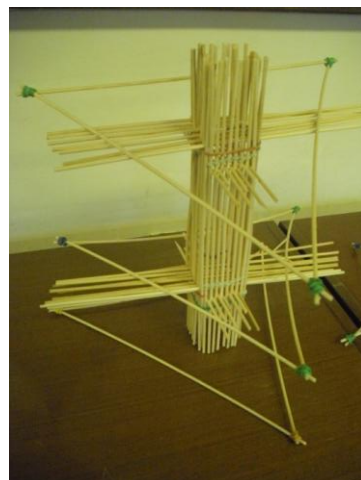
Práce dvou dívek. Jedna z mála rozměrnějších prostorových konstrukcí. V poslední fázi přidáno několik prvků, jež činí konstrukci překombinovanou. Užití diagonál a rozdílné prostorové vztahy v ramenou



Odchýlení se od cíle, figurativní pojetí neodpovídá konstruktivistickým zásadám. Zřejmě nebylo přesně řečeno, co se očekává, jaké principy konstruktivisté užívali.

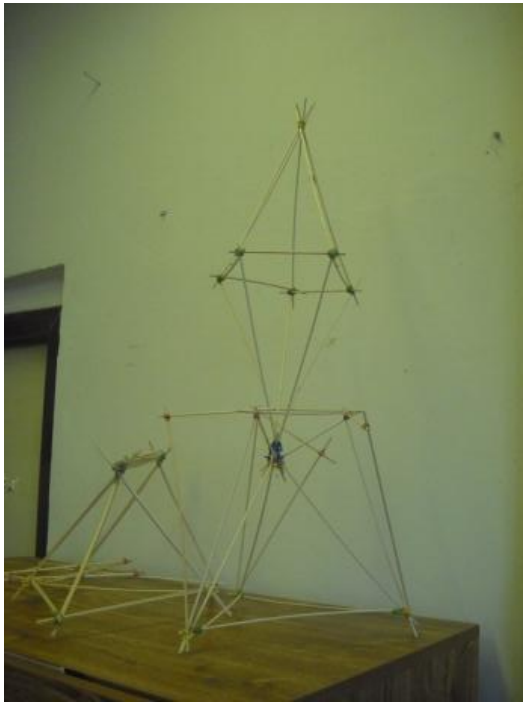


Obr.: Rotace, která je vytvořena opakováním prvků a jejich mírným pootočením, působí dynamicky.



Obr.: Konstrukce působí poněkud staticky, bylo by zapotřebí práce ještě dopracovat.

Konstrukce odpovídající cílů:



(VN1): Kontrast materiálů

Cílová skupina: 2.stupeň ZŠ

Technika: objektová tvorba (asambláž)

Výtvarný problém: spojování vzájemně nesourodých materiálů

Dílčí výstup: žák citlivě vnímá vlastnosti různých materiálů, uvědomuje si jejich působení, je schopen je od sebe odlišovat a klást je na základě svého prožitku do kontrastů.

Motivace:

- a) **Slovní** – Různé věci kolem nás sestávají z různých materiálů. Jak na vás působí např. hebká kůže, jak dřevo apod. Jste schopni je vnímat?
- b) **Demonstrační** – Pozorujte následující materiály (dřevo, železo, sklo, papír, kůže apod.), napište si, jaké mají vlastnosti. Klad'te je vedle sebe a pozorujte změny, které nastávají. Které materiály se k sobě hodí a které naopak ne a proč? Vytvořte společně skupinu materiálů, které mají k sobě blízký vztah, odůvodněte, v čem tento vztah shledáváte.

Postup práce: vytvoření objektu na základě kontrastu materiálu, reflexe

(VN2): Záměrná záměna materiálu

Cílová skupina: 2. stupeň ZŠ

Technika: objektová tvorba

Výtvarný problém: vlastnosti materiálu, odlišení jako tvůrčí princip, vztah materiálu a věci, s níž souvisí.

Dílčí výstup: Žák si uvědomuje odlišné vlastnosti různých materiálů.

Motivace:

- a) **Slovní** – Jak budeme vnímat předměty, použijeme-li na ně neobvyklý materiál? Jak budeme například pociťovat hřebíky, pokryje-li je jemná látka, jak nůžky pokryjeme-li je například textilem?

Postup práce: obalování nejrozličnějších předmětů, zachycení postupu změny, reflexe (zodpovězení otázky: Zapříčinila změna materiálu vnímání předmětu? Jak na vás nyní předměty působí?)

Jiná možnost zadání pracující se stejnou problematikou:

Motivace: Ukázka děl Jaspéra Johnse, M. Velčovského



Obr. 55: VELČOVSKÝ, M.: Pure (1999)

Obr. 56: Jasper Johns: Painted bronze (1960), Museum Ludwig

Zadání: Vytvořte věc z jiného materiálu, než je pro ni typický. Materiál závisí na vašem uvážení. Porovnejte původní věc s novou. Jak nyní tuto věc vnímáte? Změnil se její význam, anebo její funkce?

(VN4): Proměny materiálů

Cílová skupina: 2.stupeň ZŠ

Výtvarný problém: vlastnosti materiálu, možnosti jeho proměny.

Dílčí výstup: Žák si uvědomuje vlastnosti konkrétního materiálu na základě jeho pozorování a poznávání.

Motivace:

- a) **Slovní** - Jakými způsoby dochází k proměně materiálu? Kde všude můžeme tuto změnu pozorovat?
- b) **Demonstrační** – Manipulace s různými materiály, uvědomění si jejich vlastností.

Postup práce: vnímání jednotlivých materiálů, uvědomění si, co vše nám tento materiál dovoluje, zachycení jednotlivých fází proměny materiálu fotografiemi, reflexe - která fáze přeměny vás oslovila nejvíce? Uvědomili jste si i jiné možné variace, které pro daný materiál přicházejí v úvahu?

(VN6): Materiál diktuje formu

Výtvarný problém: vztahy prvků, vlastnosti materiálu, vztah materiálu a formy.

Technika: konstrukce

Dílčí výstup: Žák si uvědomuje vztahy prvků, vlastnosti jednotlivých materiálů, rozvíjí prostorové cítění.

Motivace:

- a) **Slovní** (navázání na předchozí námět – Proměny materiálu): Rozdílné materiály mají rozdílné vlastnosti, dřevo můžeme řezat, železo ohýbat. Některé materiály se k sobě hodí, jiné vytvářejí kontrast (např. spojení lesklého kovu s kožešinou), materiály se dostávají do vzájemných vztahů, v konstrukcích tvoří často vztah nejen samy mezi sebou, ale i s okolním prostředím.
- b) **Obrazová:**



Obr.57 Vladimir Tatlin, Counter Relief, 1914-15

Postup: Vytvoření kontra-reliéfu do rohu krabice za použití rozličných materiálu, úsilí o vyváženost konstrukce, dynamičnost prostřednictvím vztahů jednotlivých prvků, napětí za všech stran, reflexe vycházející ze zadání úkolu.

8. VÝTVARNĚ-DIDAKTICKÁ ČÁST PRÁCE

POZNÁVÁME MATERIÁL A HRY V PYTLI

8.1 Hra jako tvůrčí princip

Pro svou původně výtvarnou část jsem vytvořila dvě sady her, které jsem nazvala *Hry v pytlí* a *Poznáváme materiál*. Vzhledem k tomu, že tyto hry slouží jako edukační pomůcky, zařadila jsem je do kapitoly, kterou jsem označila jako Výtvarně-didaktickou část práce. Proč jsem zvolila hry a jak tato část souvisí s dadaistickým a konstruktivistickým objektem? Přestože to na první pohled není patrné, tyto hry odrážejí dadaistické i konstruktivistické principy a principy jejich následovníků. Není již sama „hra“, přinášející humor a radost, jedním z tvořivých principů dadaismu? A skládání materiálů, dávání je do vzájemných vztahů, jedním z principů tvorby konstruktivistů? Na tyto otázky jsme si již zodpověděli v teoretické části práce.

Můžeme se skrze hru vzdělávat? Nutno podotknout, že již samotné hraní otevírá řadu podnětů a nabízí nové zkušenosti. Nejen děti si rádi hrají, ale i dospělí. Důkazem toho byla výstava *Play*, která se konala před dvěma léty v pražském Mánesu a nyní od března 2013 se opět koná v Malostranské besedě. Výstava nabízela mnoho tvořivých aktivit, kdy se návštěvníci mohli, by i museli dotýkat objektů, instalací, přijít na jejich systém. Skrze tuto hru se nejen pobavili, ale došli i k dalšímu poznání. A právě z tohoto faktu jsem vycházela, z toho, že hra má v sobě mimo funkce zábavné i jiné funkce – edukační, socializační aj. Již malé děti se hrou učí poznávat svět, napodobovat jej, komunikovat prostřednictvím hraček se sebou samými i s okolím, učí se pravidlům aj. Hra tudíž umožňuje pobavení a poznání. Hra má krom těchto faktů další výhodu, přeneseme-li se do školního prostředí, můžeme hru užít jako „nenásilnou“ metodu získání informací o světě. Není lepší se učit pomocí hry, když si mnohdy ani neuvědomujeme, že jsme učení a využíváme kreativního myšlení, než se učit nazpaměť fakta bez zapojení tvůrčího myšlení? Určitě ano.

Ve své práci jsem vycházela z funkcí her výše zmíněných a snažila se o to, aby plnily nejen výše zmíněnou funkci zábavnou, ale zejména funkci edukační v celé její šíři – poznatky vycházející z těchto her mají povahu výtvarnou, jazykovou, ale i obecně kulturní.

Co tyto hry nabízejí a z čeho se skládají? Materiálové skládanky a Hry v pytli nabízejí řadu tvořivých her pro děti a dospělé. Jsou určené pro děti od tří let až po dospělé. Počet hráčů není omezen, minimální počet hráčů je stanoven na jednu osobu. Obě dvě sady nabízejí řadu zadání, od her jednodušších, určené pro nejmenší hráče, až po nejsložitější, určené pro dospělé. Doba trvání je u každé hry jiná a její délku je možno přizpůsobit úpravou zadání.

Obě dvě sady obsahují mimo hrací sady i pravidla her. U každé hry se navíc dozvíte pro koho je určena, co se díky ní naučíte. Pravidla začínají od her určených pro mladší hráče, končí hrami pro hráče starší. Hry si můžete zvolit dle vlastního výběru, nemusíte je hrát v pořadí, v jakém jsou v pravidlech určeny.

8.2 Hry v pytli

Co jsou „Hry v pytli“? Hry v pytli můžeme chápat jako parafrázi na dadaistické objekty. Již samotné užití pytle, jakožto hracího obalu je nezvyklé. Stolní hry si v naší mysli většinou pojíme s barevnou krabicí, která v sobě ukrývá hrací desku. Přenesení běžného průmyslově vyrobeného pytle, sloužícího na sběr odpadků, se dostává do nového významového kontextu. Se surrealistickými objekty jej pak spojuje určitá asociativnost. Asociace na pytel na odpadky mohou být typu znečištění, odpad, pach apod. Tyto představy se pak dostávají do kontrastu s hrou, jakožto předmětem působícím radost, poznání a jiné. V člověku se při pohledu na tento pytel vynořují otázky typu: „Co se v něm skrývá? Jaké tajemství obsahuje?“. Nepřipomíná Vám tento princip tajemna Hádanku od Isidora Ducasse, kterou vytvořil ve 20.letech Man Ray? Na sérii předmětů umístil textilii, a tudíž nebylo možno poznat, co se pod textilií skrývá. Divák se mohl na základě tvaru jen domýšlet, ale odpověď mu nikdy nebyla zodpovězena. Určitou nápovědou mu byl název díla – Hádanka Isidora Ducasse. Isidor Ducass byl pseudonym Comte de Lautrémonta, autora slavné věty – *krásné jako setkání šicího stroje a deštníku na pitevním stole*. Tato nápověda (sama v sobě obsahující hádanku) pak napomohla diváku určit předmět jako šicí stroj, přestože by silueta napovídala i něco jiného. Ovšem divák se odpověď beztak nikdy nedozvěděl. Objekt se tak stává hádankou i odpovědí. Můj objekt

nese název *Hry v pytli* a jak již sám název napovídá, uvnitř jsou ukryté různé druhy her, ovšem ne takové, na jaké jsme zvyklí. Pytel obsahuje řadu všedních běžných předmětů – vidličku, kolo, brambor aj., pomocí nichž se rozvíjejí znalosti a dovednosti jednotlivých hráčů.

Mým cílem nebylo jako u Duchampa pozvednout tyto běžné předměty do roviny umění, ale skrze nich nabýt nových zkušeností a dozvědět se něco nového o světě, o nás samých. Zároveň jsem chtěla poukázat na to, že i všední předmět může plnit funkci hry. Běžný předmět sehrál v dějinách umění významnou roli, jak jsme si ukázali v teoretické části práce. Snažila jsem se o to, aby „hráči“ začali vnímat svět kolem nás, aby si povšimli i obyčejných věcí a aby právě v jejich obyčejnosti našli neobyčejnost, dále aby tyto „obyčejné předměty“ v nich vyburcovali kreativitu, podnítili je k přemýšlení.

Pravidla hry a obecné informace

Počet hráčů: 1 – x

Věk: 3+

Hrací doba: dle jednotlivých úkolů od několika minut až po hodiny

Pro koho je hra určena?

Hry v pytli jsou souborem her (různých námětů, úkolů, soutěží) určených pro vzdělávání dětí předškolního věku až po dospělé. Soubor těchto „her“ se zabývá problematikou věcí, jejich vlastnostmi, podstatou, obsahem, funkcí aj.

Cíl hry:

Jednotlivé cíle záleží na zadání úkolu, v mnohých z nich není cílem zvítězit, ale získat nové zkušenosti, znalosti aj. Obecně hra směřuje k naplnění těchto cílů: poznání věci, jejích vlastností, funkcí, vztahu k obsahu, k prostředí, v němž se nachází, vztahu tvaru a materiálu, z něhož je zhotovena. Dalším cílem je uvědomění si vztahu člověka k věci, její schopnost vypovídat. Na základě jejího důkladného prozkoumání vedou aktivity k přehodnocení postojů a hodnot ve vztahu ke světu, ve kterém žijí.

Struktura hry:

Hra je určena pro jednotlivce i pro skupiny. Větší počet hráčů umožňuje zapojení soutěže. Některé otázky přímo k soutěži vybízí. U jednotlivých úkolů, je zapsáno jeho zadání, vyhodnocení a věk, pro který je úkol určen. Tyto náměty slouží jako inspirace a je možné si je pozměnit dle svého uvážení (např. dle skupiny žáků, jejich věku apod.). Některé úkoly nejsou koncipovány jako soutěž, proto u některých neuvádíme vyhodnocení. U otázek je možné hrát formou zkoušení, např. kdo rychleji a správně odpoví, kdo najde nejvíce informací apod. Hry se sestávají z několika okruhů, které sledují jedno dílčí téma. Pod okruhem se nachází série zadání, které se k tématu vážou.

Z čeho se hra sestává?

Hra obsahuje:

- **Pytel**
- **Různé druhy předmětů** (*pozn.: doporučujeme volbu předmětů přizpůsobit věku dítěte*)
- **Pravidla**



8.2.1 Náměty ke hře

1. Hrajeme si

Cíl: rozvíjení schopnosti imaginace, vizualizace světa ve formě hry

Zadání: Hrajme si. Vyjměme z pytle předměty a použijme je jako hračky. *(Pozn.: Vycházíme z toho, že malé dítě si ke hraní vystačí s obyčejnou věcí. Jednotlivé předměty mu mohou znázornit jiné podstaty (např. rulička od toaletního papíru může být panenkou, autíčkem apod.)*

Věk: 3+

2. Co se skrývá v...

Cíl: Uvědomění si tvarů věcí, toho, jak na nás věci působí. Člověk by neměl vnímat věci jen zrakem, ale i ostatními smysly (v tomto případě hmatem). Uvědomění si vztahu člověka k věci.

Zadání: Vložte ruku do pytle. Zkuste určit, aniž by byl předmět vyjmut z pytle, co nejvíce předmětů, v něm obsažených. Víte, jaké věci se v pytli skrývají?

Reflexe: Jak jste se cítili, když jste sahali na věci, které jste neviděli? Co vám činilo potíže? Které předměty vám svým tvarem byly příjemné, které nebyly? Dokázali byste zodpovědět proč?

Hodnocení: vyhrává ten, kdo uhodne nejvíce předmětů

Věk: 6+

3. Co mám v ruce?

Cíl: rozvíjení komunikační kompetence a schopnosti imaginace

Zadání: Vyjměte z pytle předmět tak, aby jej ostatní neviděli. Popište jej ostatním, aniž byste předmět jmenovali.

Hodnocení: Vyhrává ten, kdo uhádne popisovaný předmět, vítěz jde následné popisovat další věc (pozn.: *snažíme se o to, aby všichni hráči popisovali, zkušenější hráči mohou poté, co již popisovali ostatním pomáhat*)

Věk: 8+

4. Asociace předmětů

Cíl: rozvíjení komunikační kompetence, senzibility, uvědomění si vztahů mezi předměty

Zadání: Vyjměte z pytle předmět, prohlédněte si jej a řekněte, k čemu slouží. Spojte jej s jiným předmětem tak, aby pozbyl své funkce (nedal se užívat) a nabyl funkce nové. Vymyslete, k čemu váš objekt nyní slouží.

Věk: 8+

5. Příběh věcí

Cíl: rozvíjení fantazie, schopnosti imaginace a komunikační kompetence, navození dialogu mezi předmětem a jeho vnímatelem

Zadání: Vytáhněte si z pytle jeden předmět. Pozorně si jej prohlédněte. Vytvořte formou vyprávění její „životní příběh“, odkud se vzala, kde všude byla a proč se nakonec ocitla v pytli.

Věk: 12+

Hodnocení: *Pokud by byla tato aktivita byla využita v hodině českého jazyka, hodnotilo by se dodržení slohového postupu, zaujetí vlastního stanoviska.*

6. Jazyková hra

Cíl: rozšiřování slovní zásoby, uvědomění si tvoření složených slov

Zadání: Pomocí pohybu těla a ukázáním určitého předmětu vytvořte pantomimicky složené slovo. Na výběr máte z těchto slov: kolotoč, koloběžka, knihomol, knihkupec, zeměkoule, polokoule (*Pozn.: Vyměněním předmětů můžeme tvořit nová složená slova.*)

Věk: 12+

Hodnocení: Za každé uhádnuté slovo získává protihráč jeden bod, zároveň získává bod člověk, který slovo předváděl. Minimální počet hráčů – 3. (*Pozn.: Hru je možno pozměnit a přizpůsobit dvěma a více hráčům, jejichž cílem bude ve stanoveném čase vytvořit co nejvíce složených slov, obsahující názvy předmětů uschovaných v pytli.*)

7. Co se změnilo?

Cíl: upevňování paměti, schopnost vizualizace

Zadání: Vyndáme všechny předměty z pytle na zem. Na zemi nyní vidíte různé věci, které jsou ve vzájemných vztazích. Zapamatujte si během 15 sekund jejich postavení, poté zavřete oči, jedna osoba pozmění vztahy mezi věcmi. Uhádnete, co se změnilo?

Věk: 6+ (*Pozn.: Hru je možno hrát i s menšími dětmi od věku tří let, zde doporučujeme např. vyjmout z pytle tři předměty, ponechat delší čas na prohlížení, poté jeden odebrat a zeptat se dítěte, co chybí.*)

8. Řazení věci – podle abecedy, velikostí, barevnosti, dle asociací

Cíl: procvičení dosažených znalostí, rozvíjení racionálního uvažování, vnímání předmětů, jejich tvarů, obsahů apod.

Zadání: Postupně vyndáme předměty z pytle a řadíme dle zadaných kritérií, případně vyjmeme všechny předměty a sestavujeme dle zadaných kritérií. Můžeme použít jako formu soutěže s ohledem na čas sestavení a správnost. (*Pozn.: Pro starší děti doporučujeme, aby si kritéria vytvořily samy, doporučujeme zde práci ve skupinách, vyhrát může například ta skupina, která vytvoří co nejvíce možností řazení.*)

Věk: 4+ dle zadání úkolu

9. Zapamatování si co nejvíce věcí

Cíl: posilování paměti

Zadání: Vyjměte předměty z pytle. Zapamatujte si během 15 sekund co nejvíce vyndaných věcí, následně napište na papír, co jste si zapamatovali. Věci jsou mezitím uschovány v pytli.

Hodnocení: vyhrává ten, kdo si zapamatuje nejvíce věcí

Věk: 8+ (*Pozn.: tuto hru je možné hrát i s dětmi předškolního věku verbální formou, zde doporučujeme nevolit příliš velký počet věcí*)

8.3 Poznáváme materiál

Počet hráčů: 1 – x

Věk: 3+

Hrací doba: dle jednotlivých úkolů od několika minut až po hodiny

Co je hra „Poznáváme materiál“ a pro koho je určena?

Poznáváme materiál je edukační pomůcka ve formě hry určená pro volnočasové pedagogy, oborové pedagogy i rodiče. Nabízí soubor her, nápadů a návrhů týkající se problematiky materiálu, poznávání jeho vlastností, využití, schopnosti jej užívat v praxi, např. v objektové tvorbě. Vycházela jsem z faktu, že bez znalostí vlastností materiálu není možné tvořit, využít potenciál, který nabízí. Dítě by tudíž mělo přicházet s materiály do kontaktu, aby bylo schopno vnímat jejich podněty. Přihlédneme-li ke konstruktivismu, zjistíme, že materiál v konstruktivistických objektech předurčoval formu, bylo tudíž nutné dobře poznat jeho vlastnosti.

Tento vzorník nápadů, her je možno využít v předškolních a školních zařízeních, střediscích volného času, na táborech pro děti i v soukromém prostředí, setkáváme se zde s úkoly jednoduššími určené pro děti předškolního věku až pro hry složitější určené zejména pro žáky středních škol.

Cíl hry:

Jednotlivé cíle záleží na zadání úkolu, v mnohých z nich není cílem zvítězit, ale získat nové zkušenosti, znalosti aj. Obecně hra směřuje k naplnění těchto cílů: poznání materiálu v celé jeho šíři, fyzické prožívání jejich vlastností, hledání vnitřních souvislostí mezi materiály, nabytí znalostí ve způsobu využití materiálu, rozvíjení citlivosti, kreativity a tvůrčího myšlení na základě důkladného poznání materiálu, přehodnocení postojů a hodnot ve vztahu ke světu, ve kterém žijí.

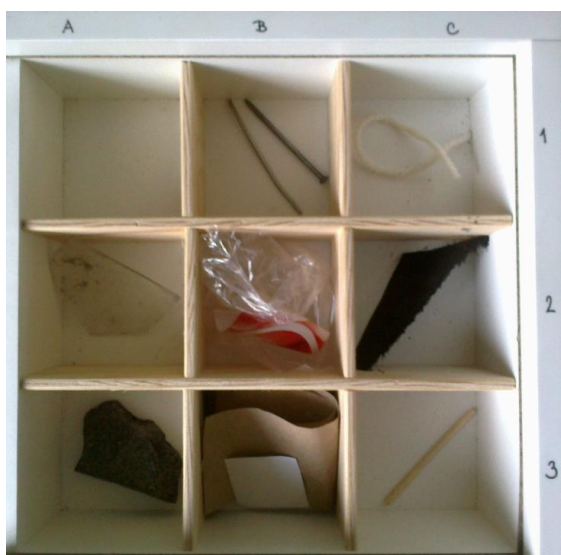
Struktura hry:

Hra je určena pro jednotlivce i pro skupiny. Větší počet hráčů umožňuje zapojení soutěže. Některé otázky přímo k soutěži vybízí. U jednotlivých úkolů, je zapsáno jeho zadání, vyhodnocení a věk, pro který je úkol určen. Tyto náměty slouží jako inspirace a je možné si je pozměnit dle svého uvážení (např. dle skupiny žáků, jejich věku apod.). Některé úkoly nejsou koncipovány jako soutěž, proto u některých neuvádím vyhodnocení. U otázek je možné hrát formou zkoušení, např. kdo rychleji a správně odpoví, kdo najde nejvíce informací apod. Pro lepší orientaci jsou jednotlivá pole utvořena dle šachové předlohy, např. A1, B2 apod. Hry se sestávají z několika okruhů, které sledují jedno dílčí téma. Pod okruhem se nachází série zadání, které se k tématu vážou.

Z čeho se hra sestává?

Hra obsahuje:

- **Materiálový vzorník** (krabice sloužící pro uložení materiálů)
- **Materiály:** plast, dřevo, železo, sklo, textilie, kůže, papír, kámen, prázdné políčko pro dodání dalšího materiálu hráčem
- **Pravidla**



Obr.: Na obrázku vidíme vzorník materiálů s je materiály. Pro lepší orientaci jsou na hranách krab



Obr.: Na obrázku vidíte vyhotovený vzorník, nápis je vyhotoven z různých druhů materiálů, krabice obsahuje devět políček pro uložení různých materiálů.

8.3.1 Náměty ke hře a okruhy témat

1. Poznáváme materiály

Cíl: Poznávání materiálů, fyzické prožívání jejich vlastností, rozvíjení slovní zásoby u dětí předškolního věku, rozvíjení vnímání

Zadání úkolu a jeho varianty:

A) Poznáš všechny materiály uložené v krabičce? Víš, jak je nazýváme?

Forma hry: soutěž

Vyhodnocení: Vyhrává ten, který pozná co nejvíce materiálů.

Věk: 3+ (Pozn.: U malých dětí rozvíjíme touto hrou i slovní zásobu, nedoporučujeme zde formu soutěže, ale spíše jen otázky typu: „Co je to?“, očekáváme zde jen základní znalost několika málo materiálů, např. dřevo, kámen apod.) “

B) Vyberte si jeden materiál a popište jej ostatním.

Vyhodnocení: vyhrává ten, kdo uhádne popisovaný materiál (Pozn.: popis vychází z obecné znalosti materiálu, můžeme popisovat jeho tvar, vlastnosti, výskyt, k čemu se užívá, z důvodu, že se jedná o obecný popis, řadíme jej do tohoto okruhu. Při této aktivitě se rozvíjí nejen komunikační dovednost, ale i schopnost imaginace)

C) Který materiál se nachází v políčku A1, C3 apod.?

Forma hry: soutěž

Vyhodnocení: Vyhrává ten, kdo správně zodpoví na otázku.

Věk: 6+

D) Dotvořme naši materiálovou sbírku. Jistě víme, že určité druhy materiálu se vyskytují v mnoha podobách. Například dřevo se sestává z několika druhů, které se využívají na různé věci, známe jej v původní přírodní podobě či již průmyslově upravené, kameny se též sestávají z mnoha druhů apod. Najdeme co nejvíce různých druhů, které se pojí s daným materiálem, a vložíme je do jednotlivých přihrádek. Podívejte se i na nálezy svých spolužáků a svou sbírku doplňte. Následně porovnejte jednotlivé materiály mezi sebou.

Čím se shodují a čím se naopak odlišují? Doplňte dále další políčko, které je ve sbírce prázdné novým materiálem.

Vyhodnocení: Můžeme hodnotit jednak počet druhů, který žák dokázal dohledat, jednak vyhodnotit různorodost, které se mu podařilo dosáhnout. Hodnocení se též různí věkem žáků.

Věk: 6+

2. Materiály a jejich vlastnosti

Cíl: Rozvíjení citlivosti vůči materiálům, nabytí nových zkušeností, rozvíjení schopnosti komparace na základě hledání vnitřních souvislostí, rozvíjení komunikačních dovedností, vnímání jejich vlastností jako prostředek sloužící pro vlastní následnou tvorbu

Zadání úkolu a jeho varianty:

A) Prohlédněte si následující materiály. Víte, jaké mají vlastnosti, co vše je možné s nimi činit? Některé z nich je možné ohýbat, jiné řezat, lámat. Některé z nich jsou tvrdé a nepoddajné, jiné naopak. Ke každému materiálu si vytvoříme jeho popis (název, vlastnosti, které má), berte jednotlivé materiály do rukou, prociťte je, vnímejte jejich teplotu, manipulujte s nimi. Překvapili vás nějaké vlastnosti, objevili jste nové možnosti? Vše následně prokonzultujte se svými spoluhráči. Zjistili Vaši protihráči i jiné vlastnosti? Připište si je k Vašemu popisku.

Věk: 8+

B) **Řeč materiálu** – Prohlédněte si materiály ve Vaší sbírce, vyberte si jeden materiál, který Vás zaujme, pořádně si jej prohlédněte, a vytvořte příběh na téma: „Má životní cesta.“ (forma vyprávění)

Věk: 12+

Hodnocení: V případě využití v hodinách českého jazyka vychází hodnocení z dodržení slohového postupu, tvůrčího přístupu k problematice.

C) **Shody a rozdíly** aneb kdo najde nejvíce shod/rozdílů mezi určenými materiály?

Vyhodnocení: vyhrává ten, kdo najde nejvíce rozdílů či shod

Věk: 8+

D) **Vzájemné vztahy** – odlišné materiály mají odlišné vlastnosti, některé se k sobě hodí, jiné ne. Vytvořme si jednotlivé soubory materiálů a jejich variant. Vytvořme nejprve soubory materiálů, které s k sobě z určitého hlediska hodí (nap. barevnost, podobná struktura), k tomuto souboru vytvořme druhý, který k nim bude v kontrastu. V čem tento kontrast shledáváme?

Věk: 12+

Pozn. *Hledisko, dle kteréhož „hráči“ své soubory tvoří, ponecháváme na nich. Zadáváme tímto způsobem problémovou úlohu, která rozvíjí kompetence k řešení úloh, u menších dětí naopak doporučujeme toto hledisko zařadit a úlohu pozměnit (např. předškolní děti mohou tvořit řady dle barevnosti, tvrdosti apod., děti ve věku 3 let pak mohou porovnávat na základě dvojice pojmů tvrdý x měkký, u menších dětí se ptáme přímo, např.: „Je kámen tvrdý? Jakou má „toto“ barvu?“ apod. Na tento námět můžeme v určitém věku dítěte navázat objektovou tvorbou, kdy „hráči“/žáci mohou tvořit objekt na základě využití kontrastních materiálů.*

3. Materiály, jejich původ a využití

Cíl: nabytí nových zkušeností a znalostí, uvědomění si postavení jednotlivých materiálů ve světě, v oblasti existujících a hodnot směřovat k uvědomění si provázanosti člověka s přírodou, uvědomit si, k čemu člověk jednotlivé materiály využívá, jak je možné je recyklovat a šetřit tak životní prostředí

Zadání úkolu a jeho varianty:

A: Které materiály můžeme nalézt volně v přírodě? Které naopak v přírodě nenajdeme? Víme, jak tyto druhotné materiály vznikly? Které z nich je možné recyklovat?

Vyhodnocení: Hodnotit můžeme na základě správných odpovědí, rozsahu znalostí. Doporučujeme tento úkol zařadit i ve formě úkolu domácího, kdy hráči mají za úkol vyhledat co nejvíce informací o tom, jak vznikly určité materiály. Rozvíjíme tím kompetenci k řešení úkolu. Předpokládáme, že zejména pro žáky prvního stupně se bude mnohdy jednat o informace nové a zajímavé. Vycházíme z toho, že mnoho dětí již dnes ztrácí určité vazby a mnohé uměle vytvořené materiály považují za přírodní.

Věk: 12+

B: Zvolte si jeden materiál, např. dřevo. Napište do dvou minut co nejvíce věcí, které jsou z něho vyrobeny.

Vyhodnocení: vyhrává hráč s nejvyšším počtem odpovědí

Věk: 8+

C: K čemu všemu mohu následující materiál použít?

Vyhodnocení: vyhrává hráč s nejvyšším počtem řešení

Věk: 8+ *(Pozn.: Varianta B a C se od sebe významově odlišují, např. dřevo mohu použít na spálení, jako stavební prvek, na vytvoření uměleckého díla apod.)*

D: Co bys vyrobil z tohoto/ z těchto materiálu/ů? Navrhni svůj designový výrobek. Vycházej z vlastností materiálu, usiluj o to, aby byl objekt funkční, realizovatelný, neotřelý svým vzhledem.

Hodnocení: vychází ze splnění požadavků zadání

Věk: 15+

E: Materiál jako způsob odlišení. Přetvořte věc v jiném materiálu, než je pro ni typické. Usilujte o to, aby věc touto materiálovou transformací ztratila svou prvotní funkci.

Hodnocení: vychází ze splnění požadavků zadání

Věk: 15+

9. VÝTVARNÁ ČÁST

V teoretické části diplomové práce jsem se věnovala z několika hledisek vývoji dadaistického a konstruktivistického objektu, z hlediska jeho funkce, materiálu, tvaru, principů tvoření apod. Dadaistický proud využívá ve své tvorbě zejména běžných předmětů, které zanechává ve své původní podobě či je vzájemně „náhodně“ propojuje. Objevuje se tu způsob odlišení, ozvláštnění, na který navazují i umělci dnešní doby. Jedním ze způsobů ozvláštnění objektu je popření jeho funkce. Konstruktivistický proud se věnuje tzv. materiálové čistotě, vztahy mezi jednotlivými prvky, proto je v jejich tvorbě důležitá otázka řádu. Zároveň mezi dadaistickými a konstruktivistickými objekty a objekty jejich následovníků sledujeme i určité vztahy, např. propojení náhody a řádu. Ve své výtvarné části jsem se zaměřila na využití těchto vzájemných vztahů, řádu a náhody, zároveň jsem si jakožto ústřední problém zvolila *funkci* předmětů. Následně jsem využila pohybu, který se též objevuje v některých dadaistických a konstruktivistických objektech.

„Kristuska“

Věci kolem nás mají určitou funkci, sklenička například slouží k pití, hřeben k česání, telefon k telefonování apod. Této funkci odpovídá i tvar předmětů. Co se ovšem stane, narušíme-li tuto funkci? Objekt se ozvláštní a nebude sloužit svému účelu. Právě s tímto vědomím pracovala řada umělců, jak jsme si uvedli v teoretické části. Já osobně jsem se nechala inspirovat Man Rayovým objektem Žehlička, který jsme si již výše popsali. Vytvořila jsem objekt s názvem Kristuska, tento název odpovídá typu boty – kristusce, která byla nošena již v dávných dobách. Snažila jsem se o využití dysfunkce a vytvoření nového významu.

Čím jsem chtěla nového významu dosáhnout? Prvotně před tvorbou bylo důležité si uvědomit funkci této věci, určit si k čemu slouží. Boty prvotně slouží k ochraně chodidla, druhotně i k jeho zvelebení. Chtěla jsem tuto ochranu narušit a vytvořila jsem tudíž boty, které zraňují, ztrácí tudíž svou ochrannou funkci, a nabývají zcela protikladné funkce. Boty jsem zhotovila z kůže, usilovala jsem o to, aby byly v první fázi opravdu nositelné, funkční. Do bot jsem následně vložila hřebíky s hroty nahoru, k části, kam bývá vkládáno chodidlo.

Pokud si chcete botu about, zároveň si chodidlo o ostré hroty zraňujete. Bota je tudíž vystavěna na protikladu ochrany a neustále bolesti. Zároveň bota svým názvem evokuje představu utrpení Krista, dále může odkazovat k některým druhům módních bot, které též chodidlo svým tvarem ničí. Svým obsahovým hlediskem, asociacemi, které vyvolává, se oddaluje od dadaistického objektu a přibližuje se objektu surrealistickému.



Obr.: Na obrázku vidíme vyhotovenou kristusku, do vzájemného vztahu se dostává řád daný pravidelností hřebíků, ze kterých se távají ze svrchního pohledu body, a šňůry. Obsahově se do kontrastu dostává vztah boty, evokující v nás ochranu, a hřebíků, evokujících bolest.

V úvodu této kapitoly jsem uvedla, že můj objekt bude obsahovat vztah řádu a náhody. V čem tento vztah shledáváme? Po vložení hřebíků, které jsem kladla rovnoměrně po celé ploše podrážky, jsem shledala nově vytvořený vztah – vztah pravidelného v podobě tvaru boty s pravidelně vloženými hřebíky a nepravidelného ve formě šňůry na vázání. Zároveň se vytvořil vztah horizontál a vertikál z pohledu bočního a z pohledu vrchního vztah bodů (daný hlavicemi hřebíků) a šňůry k vázání. Zataháním za šňůru, která upevňuje chodidlo, vzniknou nové vztahy mezi tvary, hřebíky se začnou naklánět, čímž pravidelnost mizí, a mění se i vztah tvaru a prostoru. Působením vnějšího činitele, člověka, se do objektu jako nové hledisko dostává pohyb, který ovšem není cílem, ale prostředkem vytvoření nových vztahů.



Obr.: Na obrázcích vidíte zařazení pohybu jakožto prostředku, které mění prostorové vztahy. V levém obrázku vnímáme vztah horizontál a vertikál. Bota je prostoru otevřená. V pravém obrázku se změnily prostorové vztahy, prostor se uzavírá do sebe, oproti vedlejšímu obrázku působí pravé vyobrazení dynamičtěji.

10. SEZNAM LITERATURY

- BLAŽÍČEK,O,; KROPÁČEK,J.: *Slovník pojmů z dějin umění*. Praha: ODOEN, 1991, 142 s. ISBN 80-207-0246-6
- BLÁHA,J. – SLAVÍK,J.: *Průvodce výtvarným uměním V*. Praha: SPL - PRÁCE, 1997, 125 s. ISBN 978-80-7361-038-8
- ELGER,D.: *Dadaismus*. Praha: SLOVART, 2004, 95 s. ISBN 80-7209-661-3
- FOSTER, Hal. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. V Praze: Slovart, 2007, 704 s. ISBN 978-80-7209-952-8
- GRAHAM-DIXON,A.: *Umění – velký obrazový průvodce*. Praha: Knižní klub, 2010, 612 s. ISBN 978-80-242-2663-7
- KLÁRA, Holubcová. *Nová role předmětu v umění objektu a instalace*. 2010. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Doc.PhDr.Jaroslav Bláha,Ph.D
- CHALUPECKÝ,J.: *O dada, surrealismu a českém umění*. Jazzová sekce, 1980
- KLIMEŠOVÁ, M. Běla Kolářová. In: [online]. [cit. 2013-04-23]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/?id=1467>
- LUCIE-SMITH,E.: *Art today – současné světové umění*. Praha: SLOVART, 1996, 511 s. ISBN 80-85871-97-1
- MORGANOVÁ, P. Krištof Kintera. In: [online]. [cit. 2013-04-23]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/?id=187>
- PIJOAN,J.: *Dějiny umění 9*. Praha: Odeon, 1983, 334 s. ISBN 80-207-0098-6
- PIJOAN,J.: *Dějiny umění/11*. Praha: Euromedia Group – Knižní klub a Balios, 2000, 263 s. ISBN 80-242-0218-2
- ROESELOVÁ,V.: *Námět ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 1995, 195 s. ISBN neuvedeno
- ROESELOVÁ,V.: *Proudy ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 2000, 217 s. ISBN 80-902267-3-6
- ROESELOVÁ,V.: *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 1997, 217 s. ISBN 80-902267-2-8

- ROESELLOVÁ,V.: *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 1996, 240 s. ISBN 80-902267-1-X
- ŠAMŠULA,P.: *Obrazárna v hlavě*. Praha: Práce, 2007, 63 s. ISBN 80-208-0429-3
- ŠUBRTOVÁ, V. *Play. Ateliér: čtrnáctideník současného výtvarného umění*. 2010, 25-26, s. 1. ISSN 1210-5236.
- VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ,Z.: *Myšlenky moderních sochařů*. 2. vyd. Praha: Obelisk, 1971, 517 s. ISBN nenalezeno
- ZHOŘ,I.: *Hledání tvaru*. Praha: Mladá fronta, 1967, 104 s. ISBN 80- 902957-8-9
- ZHOŘ, Igor. *Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích)*. Praha: Albatros, 1989, 184 s., [15] s. obr. Příloh.
- ZHOŘ, Igor. *Proměny soudobého výtvarného umění*. 1. vyd. Praha: SPN, 1992, 165 s. ISBN80-042-55558

11. SEZNAM VYOBRAZENÍ

1. Svatováclavská koruna,
<http://www.hrad.cz/cs/prazsky-hrad/poklady/korunovacni-klenoty/svatovaclavska-koruna.shtml>
2. Marcel Duchamp, Proč nekýchat ?, 1921
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Duchamp_Sneeze.jpg
3. Zdeněk Beran, Rehabilitační oddělení Dr.D, 1971
<http://www.jedinak.cz/stranky/beran01.html>
4. Cèsar Baldaccini, Compressione di bicicletta, 1970
<http://thenewcaferacersociety.blogspot.cz/2011/07/cesar-baldaccini-compressione-di.html>
5. Vladimir Tatlin, Counter Relief, 1914-15
<http://americanwiki.pbworks.com/f/1292212787/VladimirTatlin-Counter-Relief-1914-15.jpg>
6. Hugo Demartiny, Objekt, 1965
<http://www.vetrelciavolavky.cz/sochari/hugo-demartini>
7. Donald Judd, Bez názvu, 1993, (měď s plexisklem)
<http://pixelives.tumblr.com/post/20805805288>
8. Ondřej Janoušek, Kouřový kanón, 2010
http://kultura.idnes.cz/recenze-strhujici-atmosfera-na-dokonalem-hristi-to-je-vystava-play-1f7-/play-petra-nikla.aspx?c=A101122_125115_play-petra-nikla_jaz
9. Claes Oldenburg, Clothspin, 1976 (Philadelphia)
<http://bjws.blogspot.cz/2010/07/claes-oldenburg-born-january-28-1929.html>
10. Marcel Broodthaers, La Pense-Bete, 1964
<http://arttattler.com/archiveensemblematic.html>
11. Stanislav Kolíbal, Rámečky (pět a půl), 1969
<http://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/rekordy-do-milionu-po-1950>
12. Hugo Demartiny, Reliéf, 1965
BLÁHA,J – SLAVÍK,J.: *Průvodce výtvarným uměním V*. Praha: Práce, 1997, s.69
13. Arman (Armand Pierre Fernandez), Popelnice (akumulace), 1960
http://www.arman-studio.com/catalogues/catalogue_poubelle/arman_poubelle_list.html
14. Cèsar Baldaccini, Žlutý buick, 1961
BLÁHA,J – SLAVÍK,J.: *Průvodce výtvarným uměním V*. Praha: Práce, 1997
15. Běla Kolářová, Bez názvu 2005
<http://artlist.cz/?id=1965>
16. Petr Nikl, Ondřej Janoušek a Dušan Váňa, Krystalíza, 2011
<http://www.fler.cz/magazin/pojdte-s-nami-za-kultuurou-projdeme-se-299>
17. Marcel Duchamp, Fontána, 1917
http://enriquegdelag.blogspot.cz/2012_09_01_archive.html
18. Robert Rauschenberg, Hudební skříň, 1951

- <http://217.115.252.254:1572/dokumenty%20pro%20studenty/dvo%C5%99%C3%A1k%20martin/5.%20Doba%20modern%C3%AD/3.%20Um%C4%Bn%C3%AD%202.%20pol.%2020.%20stolet%C3%AD/8.%20Pop%20art/R.%20Rauschenberg-%20Hudebn%C3%AD%20sk%C5%99%C3%AD%C5%88.jpg>
19. David Mach, Tady se kolo zastaví, 1989
http://www.davidmach.com/wpcms/wp-content/gallery/sculpture_1/the-bike-stops-here-low.jpg
 20. Robert Rauschenberg, Monogram, 1955-59
<http://joshuaabelow.blogspot.cz/2010/04/monogram-1955-59-robert-rauschenberg.html>
 21. Marcel Duchamp, Kolo byciklu, 1914
http://wikiart.cz/index.php/Marcel_Duchamp
 22. Jeff Koons, *Dry Doubledecker* (1981), vysavače, in MOMA
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81090
 23. Meret Oppenheim, Šálek s kožešinou, 1936
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4416&page_number=1&template_id=1&sort_order=1
 24. Man Ray, Dárek, 1966, 15,3x9x11,4, New York, The Museum of Modern Art
 ELGER, 2004, s.88
 25. Vladimír Tatlin, *Complex Corner Relief*, 1915
<http://deboracilli.blogspot.cz/2012/09/vladimir-tatin-utopie-eclettismo-e.html>
 26. Naum Gabo, Linear Construction No.2, 1970-71
<http://fusionanomaly.net/naumgabo.html>
 27. Vladimír Tatlin, Věž Tatlina – Věž III. Internacionály, 1919
<https://ru.wikipedia.org/>
 28. Claes Oldenburg, Floor burger, 1962
<http://www.wikipaintings.org/en/claes-oldenburg/floor-burger-giant-hamburger-1962>
 29. Jeff Koons, Králík, 1986, čistá ocel
 BLÁHA, J. – SLAVÍK, J.: *Průvodce výtvarným uměním V*. Praha: SPL - PRÁCE, 1997, s.122 ISBN 978-80-7361-038-8
 30. VELČOVSKÝ, J., Pure, 1999
<http://www.czech100.com/?lang=cz&page=icons&id=84>
 31. Jasper Johns, Painted bronze (1960), Museum Ludwig
<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/1996/johns/pages/johns.painted.bronze.html>
 32. Miluše Roubíčková: „Bábovka“, 1966-1967
http://kultura.idnes.cz/foto.aspx?r=vytvarne-umeni&c=A070601_155848_vytvarneum_off&foto=O FF1b69da_09.jpg
 33. SCHWITTERS, J.: Merz obraz 29A – Obraz se setrvačným, asambláž, Hannover, Sprengel Museum
 ELGER, D.: *Dadaismus*. Praha: SLOVART, 2004, 95 s. ISBN 80-7209-661-3
 34. SPOERRI, D.: Kichka's Breakfast I, 1960
http://artwithhillary.blogspot.cz/2011_10_01_archive.html
 35. KELLEY, M.: Aréna ≠ 2, 1990

- BLÁHA, J. – SLAVÍK, J.: *Průvodce výtvarným uměním V*. Praha: SPL - PRÁCE, 1997, s.115 ISBN 978-80-7361-038-8
36. STEINBACH, H.: *Six feet under*, 2004
<http://haimsteinbach.net/>
37. Alexander Calder: Červený mobil, 1956, Montreal museum of Fine Arts
http://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Calder
38. KLEE, P.: *Fish Magic*, oil painting, 1925
39. MIRÓ, J.: *The Nightingale's Song at Midnight and the Morning Rain*, 1940, Perls Galleries, NY <http://www.wikipaintings.org/en/joan-miro/the-nightingale-s-song-at-midnight-and-the-morning-rain>
40. Man Ray: *Obstrutin*, 1920
http://scottzagar.com/arthistory/timelines.php?page=event&e_id=2004
41. Jiří Konvrzek, *Lavička na výsluní*
www.vikyreplay.cz
42. (vlevo) KRATINA, R.: *Velká bílá struktura*, 1969 (soukromá sbírka)
<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/218549-geometrie-citlivosti-radka-kratiny/?mobileRedirect=off>
43. KRATINA, R.: *Kruhový variabil na ose*, 1981
<http://www.artlist.cz/?id=1199>
44. MOHOLY-NAGY, L.: *Světelně-prostorový modulátor*, 1930
<http://www.dailyicon.net/2009/12/light-space-modulator-by-laszlo-moholy-nagy/>
45. Nicolas Schöffer: *Tour Lumière Cybernétique de Paris - La Défense (Chronos 4)*, 1961
http://cs.wikipedia.org/wiki/Nicolas_Sch%C3%B6ffer
46. KINTERA, K.: *Spotřebiče*, 1997
<http://www.artlist.cz/?id=196>
47. TINGUELY, J.: *Pocet New Yorku*, 1960
<http://culturedart.blogspot.cz/2010/12/homage-to-new-york-tinguely.html>
48. SPOERRI, D.: *Kichka's Breakfast I*, 1960
http://artwithhillary.blogspot.cz/2011_10_01_archive.html
49. Man Ray, *Dárek*, 1966, 15,3x9x11,4, New York, The Museum of Modern Art
 ELGER, 2004, s.88
50. JANOUSEK, O.: *Kroužkový kanón*
http://kultura.idnes.cz/foto.aspx?c=A101122_125115_play-petra-nikla_jaz&strana=3&foto1=JB37fa79_PLAY_17_.jpg&inframe=1
51. DUCHAMP, M.: *Fontána*, 1917
http://wikiart.cz/index.php/Marcel_Duchamp
52. DUCHAMP, M.: *Proč nekýchat, Rose Séavy?*, 1921
<http://www.fismeister.eu/741160-osli-mustky-s-vytvarnym-umenim-a-vedou-php>
53. TINGUELY, J.: *Fragment from Homage to New York*, 1960
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A5882&page_number=3&template_id=1&sort_order=1
54. Claes Oldenburg, *Trowel, Scale B*, 1971
<http://www2.cndp.fr/magarts/dessin3/F3taille.htm>
55. VELČOVSKÝ, M.: *Pure* (1999)
<http://www.czech100.com/?lang=cz&page=icons&id=84>

56. Jasper Johns: Painted bronze (1960), Museum Ludwig
<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/1996/johns/pages/johns.painted.bronze.html>
57. Vladimir Tatlin, Counter Relief, 1914-15
<http://americanwiki.pbworks.com/f/1292212787/VladimirTatlin-Counter-Relief-1914-15.jpg>